REVISTA DE ANIME JAPONÉS

JAPAN ANIME MAGAZINE

ANIMEDIA

アニメディア

INCLUYE CD-ROM

POR SÓLO 2'99 €

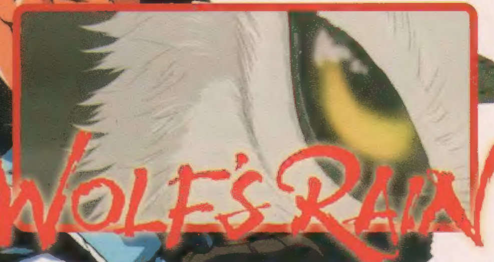
NÚMERO 6

RESEÑAS



ANIMATRIX

CONÉCTATE A LA RED



WOLF'S RAIN

DE LOS CREADORES DE COWBOY BEBOP

Y ADEMÁS...

INU YASHA GBA, LA ESPADA DEL INMORTAL, ARTÍCULO 20, TÓPICOS DEL CINE JAPONÉS, AYUMI HAMASAKI, Y ¡MUCHÍSIMO MÁS!



Sorcerous Stabber

ORPHEN

AVANCES

PATLABOR

MOBILE POLICE



NOTICIAS - MONDO FREAK - ARTBOOKS - VIDEOJUEGOS - Y MUCHÍSIMO MÁS

アニメディア
JAPAN ANIME MAGAZINE
ANIMEDIA
NÚMERO 6

DIRECCIÓN
María José Castro

COORDINACIÓN
Marc Ortiz

REDACCIÓN
R. Giskard Reventlov, Manuel Robles, Kotobuki, Nana, Ricardo, Kumo, HapyBerry, LamuNoTa, Mikel,Keiichi Morisato y Sharleen

CONTENIDO DEL CD
José García y Marc Ortiz

DISEÑO Y MAQUETACIÓN
Marc Ortiz

FILMACIÓN Y COORDINACIÓN DE MAQUETACIÓN
Gabriel Sánchez-Trincado

ARES INFORMÁTICA

PRESIDENTE
Albert Rodríguez

DIRECTORA GENERAL
María José Castro

DIRECTOR TÉCNICO
José García

ADMINISTRACIÓN
Rosanna García

SUSCRIPCIONES
Vanessa Roda

FOTOMECÁNICA
ARES Informática S.L.

IMPRESIÓN
Gráficas Monterreina S.A.

DISTRIBUCIÓN
Coedis S.A. - DIRAC S.A.

DEPÓSITO LEGAL
M-45255-02



SUMARIO

ESPAÑA



JAPÓN



SECCIONES

EDITORIAL

El mundo del manganime en España está en una constante e imparable evolución. Parece mentira que haga un año y medio, justo un par de salones atrás (me refiero al Salón del Manga de Barcelona) estuviera sentado junto con todos los editores de manga de España, y con Mangaline recién nacida, hablando acerca de si había o no un boom del manganime en España. La verdad, no quedó muy claro, pero lo cierto es que en nada han aparecido un par de editoriales nuevas (Otakuland e Ivrea), y las empresas de anime se animan (valga la redundancia) a sacar más y más series, y, lo más importante, intentan mejorar día a día aunque a veces reciban críticas no del todo merecidas. Mientras tanto, nos encontramos con un cruce de comunicados Mangaline-Otakuland acerca de derechos de series e historias varias, cosas que, en mi modesta opinión, no le interesan demasiado al aficionado, que lo único que quiere es ir a su tienda especializada mes a mes y llevarse su serie favorita. ¿Cómo acabará esto? No lo sabemos, pero lo que sí sabemos es que no podemos mojarnos con nadie, pues perderíamos nuestra condición de imparciales. Lo único claro es que la cosa puede ir para largo. Por otro lado, estamos muy contentos con la evolución de Animedia (y sobre todo, la participación de la gente en el concurso "El más friki"). Ya os puedo anunciar que el próximo número trae sorpresa, con otro regalo de los que tanto os gustan, y sin subir el precio, claro. Y por si fuera poco, tenemos un dossier en gestación que hará disfrutar a todos los fans de... ¡Oh!, vaya, parece que se me acaban los caracteres y no podré deciros cuál es nuestra próxima serie de portada. En fin, tendréis que esperar un mes para poder comprobarlo ;).

MARC ORTIZ - MARC@ARESINF.COM



EN PORTADA

Llegan nuevas series de anime, y se rescatan mitos del pasado tales como Patlabor (900 personas NO podían estar equivocadas). Es por eso que dedicamos nuestra portada a Orphen y una de las más famosas series de robots (que no me salten todos los fans de Evangelion... estamos hablando de clásicos). Estamos seguros de que las dos pegarán muy pero que muy fuerte.

DIRECCIÓN

ARES INFORMÁTICA
WWW.ARESINF.COM
ANIMEDIA
PASAJE MERCURI,
S/N - NAVE 12
08940
CORNELLÁ DE LLOBREGAT
BARCELONA (ESPAÑA)
TEL: 902 19 72 64
FAX: 902 19 72 63
ANIMEDIA@ARESINF.COM

¡ESPERAMOS VUESTRAS CARTAS!

MANGA

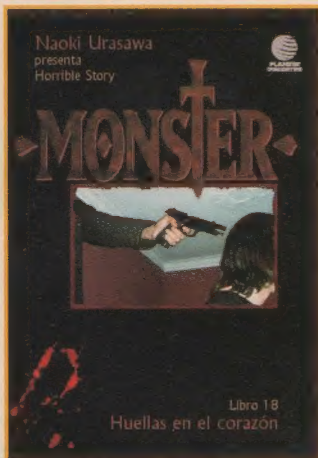




PLANETA DEAGOSTINI COMICS

A continuación os detallamos el listado de novedades más recientes. En marzo salen a la venta el quinto número de **Yu-Gi-Oh** (comic-book), el decimocuarto de **Detective Conan vol.2**, el undécimo número de **Kamikaze Kaito Jeanne** (Biblioteca Manga), el decimoséptimo de **Monster**, el cuarto de **Redención** (Pachinco), el quinto (y último) tankôbon de **D.N.A.2**, el 5º también de **El Juguete de los Niños** y **Gunnm**, y el número 16 de **X** (tomo). También hacen aparición las entregas 7 y 8 de **Shin-Chan**, dentro de la colección DeRisa.







En abril, además de los siguientes números de las colecciones mencionadas (**Yu-Gi-Oh** 6, **Kamikaze Kaito Jeanne** 12, **X** 17, **Shin-Chan** 9 y 10, etc.), aparece el primer volumen (de un total de 15) de la nueva edición de **I"s**. El formato elegido es el tankôbon (176, 192 y 224 páginas según el número) con sobrecubiertas, a un precio de 6,50 euros. De *Arina Tanemura* nos llegan -ya en el mencionado Salón del Cómic de BCN- **ION** (tankôbon de 208 pág. a 6,95 euros) y **Time Stranger Kyoko** (Biblioteca Manga, 6 medios tomos de 80 y 96 páginas según el número a 4,50 euros c/u).







URL Http://www.planetadeagostinicomics.com



Glénat

EDICIONES GLÉNAT

Desde mediados-finales de marzo podrán adquirirse los nuevos tomos de **Kenshin - El Guerrero Samurái** (nº 26), **KareKano** (nº 5) y **Love Hina** (nº 13). Entre marzo y abril, como ya se ha anunciado oficialmente, saldrán a la venta **Spirit of Wonder**, **Subaru**, **DiGi Charat** y el segundo libro de ilustraciones de **CardCaptor Sakura**. Hasta mayo (coincidiendo con el próximo Salón del Cómic de Barcelona) no disfrutaremos de **Capitán Tsubasa**, **La Espada del Inmortal**, y los libros de ilustraciones de **Ranma ½** y **Love Hina**.





No nos olvidamos de **Blame!**, **Inu-Yasha**, **Bronze**, **Fushigi Yûgi**, **Ranma ½**, **Gantz**, **El Arma Definitiva** ni de **Capitán Harlock**. Conviene mencionar también la intención de Ediciones *Glénat* de publicar -en una iniciativa sin precedentes- en nuestro país el segundo libro de ilustraciones de **Sailor Moon** y, de contar con la suficiente aceptación, completar la colección.

Y una noticia de última hora: si nada falla, para el salón del manga tendremos el primer volúmen del libro de ilustraciones Ani Hina (Love Hina) y el libro de ilustraciones de Ranma







URL Http://www.edicionesglenat.es

NORMA EDITORIAL

Destaca únicamente que la esperada reedición de **Neogénesis Evangelion** no hará aparición (así nos han informado) hasta el próximo Salón del Manga de Barcelona.

URL Http://www.norma-ed.es



IVREA ESPAÑA

Permanecen anunciadas para marzo **Virgin Crisis**, **Boys Be...** y **Slayers Premium**. Además, el primer volumen de **Vagabond** hizo aparición en el mercado hace unas semanas.. Para Mayo tenemos el manga de **Mahotsukaitai**, **Katteni Kaizo**, y **Kokkuri-san**.



URL Http://www.editorialivrea.com/indexesp.htm

ANIME

JONU MEDIA

Ya está anunciada **Ano hi ni kaeritai** (**Quiero volver a ese día / Una difícil elección**), la película de **K.O.R.** que editó *Manga Films* años ha con escenas -en su versión original japonesa- no emitidas por Tele 5. Afortunadamente, en esta ocasión se doblarán (eso sí, con actores que difieren de la versión televisada) dichas escenas. El filme sirve como un genial anticipo a la próxima (si la empresa se hace finalmente con los derechos) edición de la serie original al completo.



Y **El viaje de Chihiro** -edición de doble disco- y **Hotaru no Haka** (**La tumba de las luciérnagas**).



URL Http://www.jonumedia.com

Ya podemos disfrutar de **Sorcerous Stabber Orphen** (en 5 DVDs) y la película **Blood · El último vampiro**. Fanáticos de los datos, sabed que la edición de esta última cuenta con imagen remasterizada digitalmente, formato de pantalla 16/9, 1.85:1, Dolby Digital en japonés (5.1) y castellano (5.1 y 2.0), tráiler promocional, galería de ilustraciones y making of.

Permanecemos a la espera de **Gasaraki**, **Inuyasha**, **Outlaw Star**, **Eatman**, **Hunter x Hunter**, **Brain Powerd** y la película de **Rurôni Kenshin**. De la internacional *Manga Entertainment* llegarán a su vez **Ninja Scroll**, **Evangelion** (**Death & Rebirth** y **The End of...**), **Patlabor**, **Street Fighter II**, **Street Fighter Alpha**, **Macross Plus**...

Por otro lado, al haber solucionado los problemas de audio y subtítulos existentes en la edición de **Ghost in the Shell** (a partir del día 18 de marzo puede adquirirse una nueva edición corregida, a distinguir por su estuche transparente y carátula impresa por las dos caras), la editora se ofrece a cambiar -durante un tiempo limitado- los discos defectuosos. Debéis enviar junto con vuestro nombre, dirección completa y teléfono de contacto el disco a reemplazar (el estuche no es necesario) a la dirección que adjuntamos más abajo. El plazo de recepción será del 10 al 24 de marzo.

SELECTA VISIÓN S.L
C/ Diputación 37, local 7b
08015 Barcelona

URL **Http://www.selecta-visión.com**

ANIME TV

Dentro del elenco de series juveniles de los canales autonómicos de Cataluña encontramos (además del estreno de **Orphen**) nuevos episodios de **Detective Conan** (a los ochenta primeros capítulos en reposición se añaden 120 más), la próxima emisión de **Magical Doremi** (tras su paso por Canal Sur, Telemadrid y Castilla La Mancha TV) y un significativo cambio de horario (de las 7.35h a las 18.30h) para **Sailor Moon**, a petición de los telespectadores.

Hablando de **Sailor Moon**, no podemos pasar por alto el estreno anunciado para abril de **Sailor Moon S** y **Sailor Moon Super S** en el canal digital Fox Kids. Este mismo canal ya emite **Digimon Frontier**, la nueva generación de monstruos que complementan a los desapercibidos capítulos que emite Tele5 de **Pokémon**.

Sin dejar de centrarnos en los canales de pago, haremos mención a **Sakura Mail** (Locomotion, anunciada, versión original subtitulada), **Excel Saga** y **Golden Boy** (MTV España, en emisión, versión original subtitulada) y **Shin-Chan** (Cartoon Network, en emisión, doblada). En cuanto a novedades de esta última cadena, se prevén -para el 2004- clásicos de culto como **Saint Seiya**, **Dragon Ball** y **Gundam Wing**, series de las que se están negociando los derechos de emisión.

En el canal Megatrix encontramos **Chicho Terremoto** (lunes a viernes a las 7.55 y a las 18.15h), **Monster Rancher** (lunes a viernes a las 8.20 y a las 15h, sábados y domingos a las 10 y a las 19.50h), **Beyblade** (lunes a viernes a las 14.10, 14.35, 19.10 y 19.35h, sábados y domingos a las 10.25, 10.50, 15.05 y 15.30h), **Campeones · Hacia el Mundial** (lunes a viernes a las 15.20 y a las 20h, sábados y domingos a las 9.35 y a las 16.30h).

EVENTOS

BASES DEL CONCURSO "CARTEL IX SALÓN DEL MANGA"

1. Podrán participar todas las personas que lo deseen, sin limitación alguna, individualmente o de forma conjunta.
2. Las obras deben cumplir los requisitos siguientes en presentación y formato:
Presentación:
- Los trabajos tienen que ser realizados a color.
- Las obras deben ser de creación propia, originales e inéditas.
- La técnica será libre.
- Las obras pueden ser presentadas en cualquier soporte.
- Cada participante podrá presentar solamente una obra.
- Los trabajos se presentarán en fotocopia a color o en CD.
- El cartel puede, de forma optativa, incluir el siguiente texto:

IX Salón del Manga
La Farga de L'Hospitalet Del 24 al 26 de octubre de 2003

En caso de que no se incluya, hay que prever en la parte superior de la ilustración un espacio suficiente para que la organización lo incluya.

Formato:
- Din A3 (297 mm. x 420 mm.). En posición vertical.
- Hay que dejar obligatoriamente una franja de 40 mm. en la parte inferior del cartel para la impresión de los logotipos de las entidades que colaboran con el Salón del Manga.

3. Las obras no podrán llevar el nombre del autor o autora de manera visible y se presentarán en sobre, sin firma ni nombre. En su interior se incluirá otro sobre con los datos personales del autor o autora: nombre, edad, dirección completa, teléfono y dirección de correo electrónico.
4. Las obras deberán ser entregadas personalmente o enviadas por correo a FICOMIC, C/ Palau, 4 Ent. 1ª. 08002 Barcelona, haciendo constar en el sobre "***Concurso Cartel Salón del Manga***".
5. El plazo de presentación finalizará el 23 de mayo de 2003.
No se aceptarán aquellas obras que lleven el matasellos de correos con fecha posterior.
6. El original se solicitará únicamente al ganador. La organización se reserva durante un año, a partir de la finalización del plazo del concurso, el derecho a reproducir la obra ganadora. Agotado dicho plazo, el derecho pasará a su autor.
Los concursantes se responsabilizan totalmente de que no existan derechos a terceros en las obras presentadas, así como de toda reclamación que pueda interponerse por derechos de imagen u análogos.
7. La dotación económica para el autor del cartel que resulte elegido será de 300 €.
El importe de la dotación económica está sujeto a los impuestos o retenciones vigentes según Ley, excepto de exención concedida por el órgano competente de la Administración Tributaria.
8. El jurado estará compuesto por el Comité Ejecutivo de *Ficomic*.
El jurado podrá declarar el premio desierto y resolver todos los aspectos no previstos en estas bases.
El veredicto se dará a conocer el día 30 de mayo de 2003 a través de la página web de *Ficomic* (www.ficomic.com) y se comunicará personalmente al ganador.
9. La organización no se hace responsable de la integridad de la obra por daños fortuitos o involuntarios.
10. La presentación de las obras presupone la aceptación de estas bases.arece hasta mayo y **The End of Evangelion** se retrasa hasta finales del presente año.

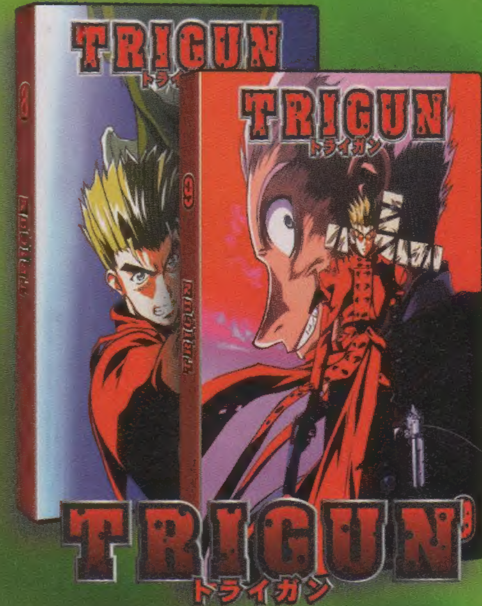
NO TE PIERDAS EL TREPIDANTE FINAL DE NUESTRAS MEJORES SERIES EN DVD VIDEO



EXCEL SAGA



ESCAFLOWNE



TRIGUN
トライガン

LLEGAN LAS AVENTURAS DEL MAGO MÁS GRANDE DE TODOS LOS TIEMPOS...





Vol 1 de 5
PVP REC. 20,99 €
YA A LA VENTA

BONUS
Galería de imágenes
Datos de producción
Ficha técnica y artística
Fotos del doblaje español

La Torre del Colmillo es la mayor y mejor escuela de hechiceros de todo el planeta. Sus alumnos son respetados debido al buen uso que utilizan de la magia, pero uno de ellos fue devorado por la ambición y se ha convertido en una amenaza para todas las criaturas vivas. Se trata del terrible Bloody August, un poderoso monstruo que lleva la destrucción allí por donde pasa. Orphen, un ex-estudiante de la Torre del Colmillo está decidido a capturarlo y revertirlo a su forma humana aunque ello le cueste la vida. Pero esta decisión le ha puesto en contra de sus antiguos compañeros, empeñados en acabar con Bloody August y limpiar el buen nombre de la escuela.





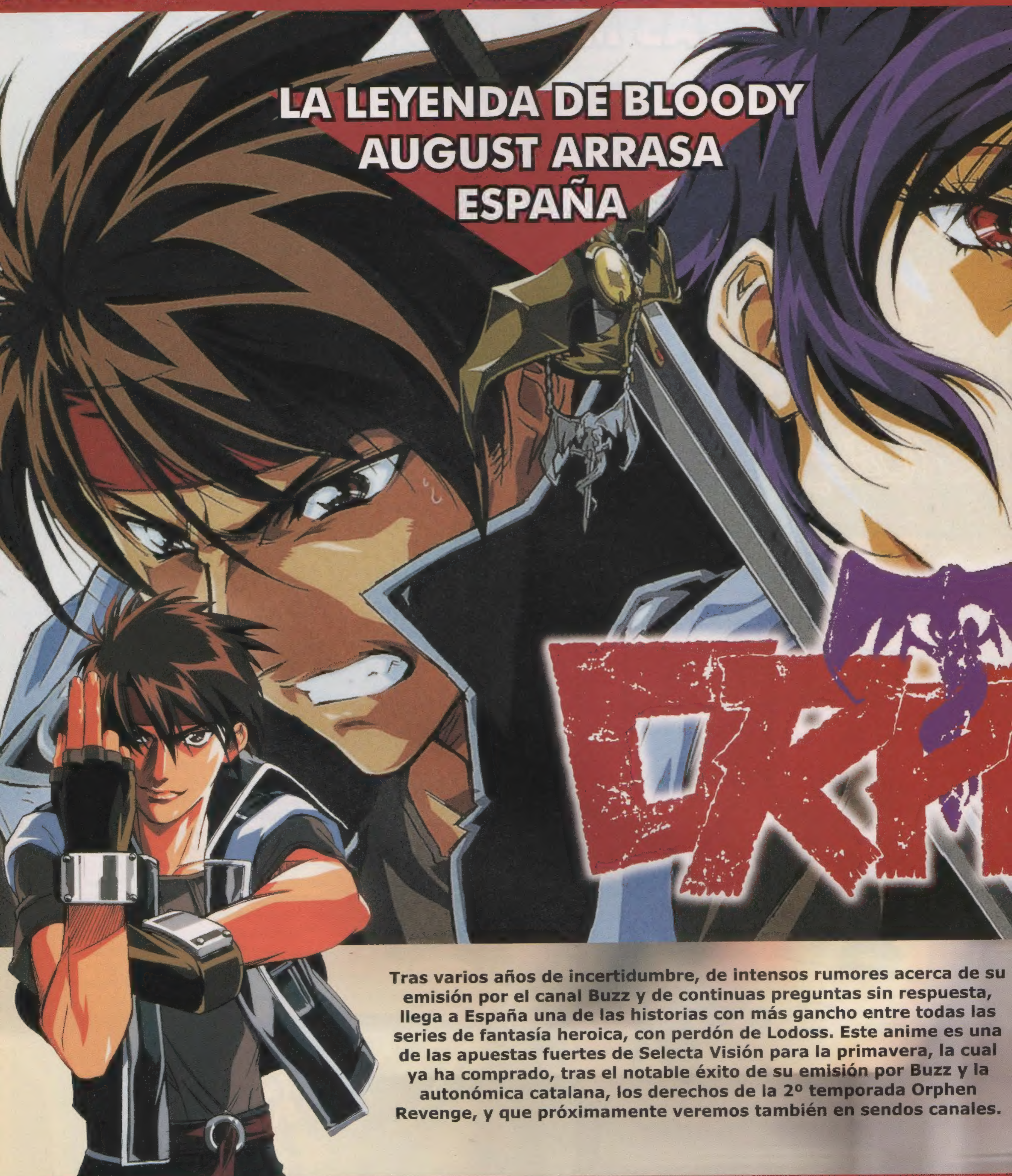




Calle Diputación nº37, Local 7B, 08015 - Barcelona. www.selecta-vision.com

DYNAMIC® IBERIA

LA LEYENDA DE BLOODY AUGUST ARRASA ESPAÑA

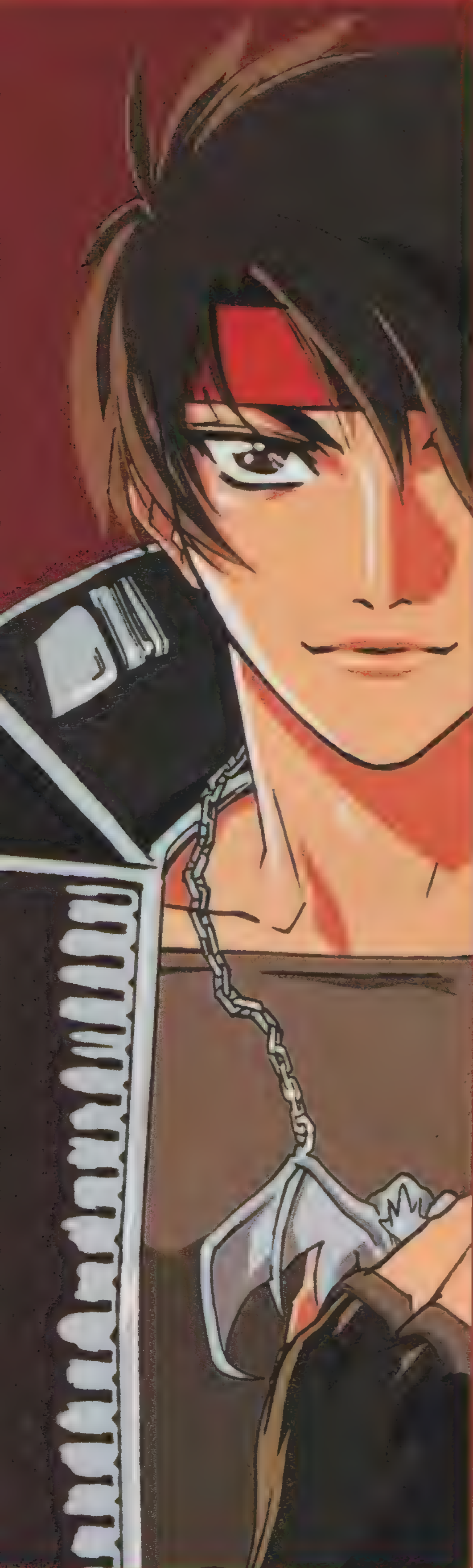


Tras varios años de incertidumbre, de intensos rumores acerca de su emisión por el canal Buzz y de continuas preguntas sin respuesta, llega a España una de las historias con más gancho entre todas las series de fantasía heroica, con perdón de Lodoss. Este anime es una de las apuestas fuertes de Selecta Visión para la primavera, la cual ya ha comprado, tras el notable éxito de su emisión por Buzz y la autonómica catalana, los derechos de la 2º temporada Orphen Revenge, y que próximamente veremos también en sendos canales.





La historia de **Sorcerous Stabber Orphen**, a partir de ahora **Orphen** a secas, constituye uno de los argumentos más interesantes de entre todas las historias de fantasía heroica que han llegado a nuestro país. La acción se sitúa en un mundo medieval lleno de referencias mágicas. *Orphen* es un hechicero que ha llegado a la ciudad de XXXXXX con un objetivo nada claro. Este hombre es el típico chico engreído y arrogante que usa cualquier artimaña para conseguir lo que se propone con el menor esfuerzo posible. Y por eso, para evitar pagar su estancia en la ciudad, decide tomar como pupilo a *Magik*, hijo del posadero y amante de las artes mágicas, quien lo reconoce como un mago de alto nivel al poseer el colgante draconiano que lo acredita como hechicero de la milenaria *Torre del Colmillo*, lugar donde se forman los más importantes magos de todo el mundo. Sin embargo, y para su desgracia, *Orphen* apenas le enseña magia y aprovecha para pasar la mayor parte del tiempo vigilando una extraña mansión de las afueras del pueblo de la que es dueña *Creao*, una compañera del colegio de *Magik*. Precisamente resulta ser ella la heredera de la *legendaria Espada de Balthanders*, el verdadero objetivo de *Orphen*, cuya cruzada resulta ser más noble de lo que parecía: Hacer que su compañera *Azalea*, ahora convertida en el abominable dragón conocido como *Bloody August*, recupere su aspecto original. Y para eso necesita dicha espada. Sin embargo, de repente, *Bloody August* aparece en el poblado y *Orphen* se ve obligado a luchar contra ella. Lo que sucede a continuación no os lo voy a revelar, será mejor que veáis la serie en TV o compréis los DVDs que, según Selecta Visión, comenzarán a venderse a partir de marzo ^_^. Lo único que puedo deciros es que poco a poco la historia se va haciendo más oscura y tenebrosa, cada personaje parece guardar su propio secreto y la *Torre del Colmillo* no resulta ser lo que aparenta. La delgada línea entre el bien y el mal se difumina y llega un punto en el que no sabes quién es realmente bueno y quién no. Será sólo al final de la temporada, entre los episodios 20 y 24 cuando llegue el clímax de la serie y descubráis qué se esconde tras las intenciones de *Chairman*, el tutor de *Orphen*,



Azalea y la *Torre del Colmillo*. Inicialmente, concebida como una serie de 24 episodios, esta adaptación de las novelas del mismo nombre tuvieron tanto éxito que, tras su finalización, se produjo una nueva temporada, en esta ocasión de 23 episodios que también veremos en España y que lamentablemente resulta bastante más simple y menos alejada del aspecto aventurero de la primera saga, recalcando más el tono humorístico, el cual la temporada anterior sólo dejaba entrever. No en vano, el argumento de la historia de *Azalea* está desarrollada más detenidamente gracias a las novelas que originaron la fiebre **Orphen** (que en la actualidad superan la veintena) y, posteriormente, la publicación del manga. Las comparaciones son odiosas pero resulta inevitable comentar las dos versiones de la serie que he visto (K3 y Buzz). En primer lugar, la traducción es algo que la autonómica catalana siempre ha cuidado y que en esta ocasión sigue la tónica habitual. Se mantienen los nombres, el argumento también es coherente, y en resumen podría considerarse una edición perfecta de no ser por varios detalles: como el doblaje en sí, voces que suenan demasiado a otros animes, los openings y endings traducidos al catalán (en este caso se considera sacrilegio porque este anime tiene una banda sonora increíblemente buena), cuya música se ha modificado para que la canción encaje en la melodía, y la desaparición de los previews de los siguientes episodios. La edición de Selecta, por el contrario no adolece de esos cortes, la música se mantiene en versión original y el doblaje es bastante decente, aunque también suena bastante a otros animes de la misma distribuidora. De hecho, lo único que podría achacársele es la traducción de los primeros episodios, que son fundamentales para entender el argumento de la serie y que, con la mala traducción que sufrió el nombre "*Bloody August*" (yo me sigo preguntado qué pasa durante el "Agosto Sangriento" ^__^¿), provocan confusión al que no conozca nada de la serie. Sin embargo y afortunadamente, tras los 5 primeros episodios, este pequeño fallo de traducción ha sido solventado, y en general tenemos una edición bastante buena que encima está avalada por todo un despliegue publicitario con el que Selecta ha tenido la delicadeza de deleitarnos.Como resumen final, a pesar que la edición catalana tiene más fallos que la española y que me gusta más mi idioma natal, debo decantarme por la primera, simplemente por el hecho de que parece haber sido editada con más esmero y dedicación. Si tuviera que calificar ambas ediciones, le otorgaría un 8 a la versión catalana seguida por un 7,5 de la española. Aunque esto es bastante subjetivo. Y es que el buen hacer de la televisión catalana, quitando la manía que Jonu parece haber heredado de ellos de traducir todas las canciones, tiene su recompensa.

Una **música** simplemente inmejorable es lo único que se me ocurre decir de este anime, pues la discografía de **Orphen** es sencillamente perfecta. En esta ocasión la realización de la música para los créditos de apertura y cierre de esta serie ha recaído en *Sharan-Q*, un grupo de cuatro cantantes nipones que recientemente se han disuelto, pero que son famosos en todo el mundo gracias a su buen hacer en el ending de uno de los animes más emblemáticos y conocidos, basado en un manga de *Katsura* del mismo nombre: **DNA2**. Este grupo ha realizado una adaptación excelente en función a la trama argumental de **Orphen**. Así como la serie se inicia con el sabor aventurero típico de los animes de fantasía heroica, nos

encontramos ante un opening tranquilo y melodioso (*Ai, Just on my Love*), con una música que recuerda a otros animes del género. Asimismo, el ending (*Last Kiss*) resulta ser tanto o más romántico que los créditos de apertura con ciertas notas de tristeza por el dramatismo que supone la historia de *Azalea*. Sin embargo, para los amantes de las emociones fuertes y la acción a raudales, el aspecto polifacético de este grupo puede notarse con un cambio drástico en la segunda mitad de la serie, cuando el argumento se hace más oscuro y emocionante. Gracias a eso, la secuencia de apertura cambia drásticamente, mostrándonos al ritmo de "*Kimi wa Majutsushi*" (que traducido sería algo como "Eres un hechicero") imágenes con gran movimiento en las que vemos a *Orphen* combatiendo contra diversos monstruos y mostrando los nuevos adversarios con los que se enfrentará en los últimos episodios. No hace falta decir que este opening es el mejor de todos de los que consta la serie, y casi me atrevería a decir,



uno de los mejores de todo el panorama del anime. Tan sólo el segundo opening de **Orphen Revenge** podrá ponerse a su altura dentro del universo de este hechicero.
Como resumen, y a modo aclaratorio, sólo me falta comentar que, al igual que otros animes legendarios (como **Dragon Ball** o incluso **Gundam Wing**), la discografía de esta serie se compone principalmente de BGM acompañada por las canciones de los créditos. En total son 3 discos, el primero perteneciente a la 1ª saga (episodios del 1 al 24) y los otros dos ubicados dentro del giro argumental de **Revenge** (episodios 25-48). El resto de compactos que puedes encontrar a la venta son productos frikis que apenas tienen interés para el aficionado español: CD-Dramas que adaptan la historia de las novelas de **Orphen**, emitidas originariamente por radio y que sólo te resultarán interesantes si dominas el idioma nipón.



La animación es otro de los aspectos por los cuales destaca este anime. Sin recurrir a los alardes infográficos que últimamente se desarrollan en demasía, en toda la serie apenas notamos un par de efectos generados por ordenador, el resto parece dibujado artesanalmente, lo que es muy de agradecer (aunque para la fecha de la que data este anime tampoco podíamos esperar grandes alardes tecnológicos). Los diseños de los personajes son en su mayoría bastante simples, no tanto como el manga, pero ello no le quita

atractivo. Los escenarios son bastante detallistas para un anime de formato televisivo, aunque tal vez sea debido a la influencia de las novelas que, con su estilo narrativo, permiten mucho más juego a la hora de la adaptación. Sin embargo, a pesar de sus diseños, el color y la escena, en algunos episodios se nota un descenso bastante notable de la calidad en la animación, pero estos altibajos no son nada si lo comparamos globalmente con toda la producción. De hecho, a no ser que estés bastante pendiente y sólo si consigues librarte de su diseño y su argumento adictivo, podrás percatarse de sus defectillos. Defectos que, lamentablemente, se notan mucho más en su versión impresa.

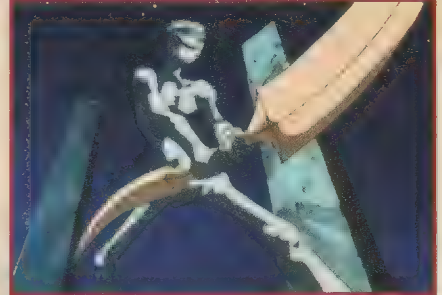
Y es que **el manga,** que resulta anterior a la serie de TV, a pesar de tener un argumento general bastante parecido, por lo menos en lo que respecta a la trama de *Azalea*, adolece de unos diseños que son en exceso demasiado simples. En total son 6 tomos que intentan adaptar el anime, aunque varios de sus capítulos son bastante libres, los sucesos que llevaron a *Azalea* a convertirse en *Bloody August* y su posterior intento de retornarla a su aspecto original. Norma, como ya hiciera con **Utena** y como parece que está haciendo últimamente con el resto de sus tomos, ha realizado una impresión bastante buena que se asemeja en muchos aspectos a las ediciones de Glénat o Mangaline, es decir: doble portada, que precisamente coincide con las originales japonesas; papel que ni parece reciclado ni da la sensación de que se va a caer; y precio "Norma" (olvidaos del precio Mangaline o del standard de Glénat), que supone un desembolso de aproximadamente 8 euros por cada tomo. Sí, podemos decir que Norma mejora, igual que España va bien, pero, que al igual que con Selecta, aún le queda esa mala fama de producto basura que tendrá que subsanar con mucho esfuerzo. **Orphen** puede que sea el primer paso, pero a mi parecer y teniendo en cuenta que la mayoría del público al que va dirigida esta obra es mayoritariamente adolescente, 8 euros por un tomo de los de toda la vida es demasiado. Esperemos que corrija ese pequeño problema en futuros títulos. En todo caso hay que reconocer que sus ediciones han mejorado un poco y van por buen camino.



MERCHANDISING

Y ya que hablamos del manga, estaría bien que os comentara otras versiones literarias. En primer lugar tenemos las novelas, el verdadero origen de toda la historia de *Orphen*. En ella podemos leer una historia mucho más profunda y oscura que la que nos narra el anime y el manga. El trasfondo es el mismo, pero en esta ocasión *Orphen* no está acompañado por *Magik* o *Creao*. Es un hechicero solitario que realiza misiones a cambio de una recompensa económica y de vez en cuando se topa con personajes que intervienen en sus misiones, tales como *Coggy*, *Bonny* o *Kieth*, sus compañeros en su última novela publicada. Estas novelas han sido escritas por *Yoshinobu Akita* y pertenecen a un amplio pack de merchandising que comercializa Fujimishobou, la compañía que publicita las novelas de otra serie de fantasía heroica muy conocida en nuestro país: **Reena y Gaudi** (es decir, **Slayers**). De hecho tanto el Sr. *Kanzaka* (autor de estas últimas) como *Yoshinobu* son como uña y carne y en más de una ocasión





han dado alegrías a los aficionados realizando cross-overs (es decir, mezclas de series) de **Orphen** y **Slayers**. La última fue una historia que les llevó bastantes años crear y que reúne a los personajes de ambas series, siendo finalmente publicada en el volumen 3 de la "*Fantasia Battle Royale*".

El resto de merchandising acerca de la serie es bastante habitual. Nos encontramos con alfombrillas para ratón, anime en diversos formatos, disfraces de los personajes, todo tipo de material para oficina... y, por supuesto, las consabidas cards, shitajikis y demás parafernalia. Nada digno de mención, salvo el típico cutre videojuego producido por BANDAI que aprovecha en esta ocasión el hardware de la PS2 y convierte las aventuras de nuestro hechicero en una aventura RPG con aspecto a **Final Fantasy**, batallas poligonales contra bichos gigantescos y sus secuencias anime de rigor. No sé si decir afortunadamente o desdichadamente, pero en España fue uno de los primeros juegos de PS2 en comercializarse y curiosamente también uno de los primeros que venían en formato DVD. La diferencia con la versión japonesa es casi nula, si bien la versión PAL provenía de la americana y, como viene siendo habitual, los yankis son muy suyos y no tienen reparos en meter mano. En esta ocasión tenemos que agradecerles a ellos que las voces de las secuencias de anime estén dobladas al inglés, cosa que no sería demasiado suplicio de no ser porque el doblaje es de los más pésimos que te puedes encontrar en un videojuego. En resumen, que el único interés de esta aventura con sabor a rol reside en poder manejar a tu antojo a *Orphen* pero poco más, ya que incluso el movimiento del personaje y los menús contextuales son difíciles de usar.

Como cierre de este artículo tan sólo me queda recomendar encarecidamente este anime; hace tiempo que no disfrutábamos de un verdadero anime que emocione, derroche calidad, sea adictivo y disponga de una buena banda sonora. Afortunadamente, todos aquellos que la hayan visto por televisión no deben preocuparse, ya que aunque inicialmente sólo se ha emitido **Orphen,** dentro de poco podremos disfrutar de la 2º serie, **Orphen Revenge** tanto en el *K3* como en el canal de *Mediapark*. Las pifias que Selecta tuvo con sus anteriores títulos, parece que en esta ocasión han sido subsanadas, ya que los primeros frutos del esfuerzo de esta compañía por reparar el gran daño causado, tanto a los aficionados como a sí misma, comienzan a verse. Y esto se traduce en una edición en DVD que saldrá a la venta aproximadamente para cuando estéis leyendo estas líneas y que promete ser bastante buena. Comenzando por el número de episodios que contendrá cada volumen, 5 para ser exactos, y siguiendo con la posibilidad de audio Stereo y dual en castellano y japonés (aún no está claro que incluyan el audio en catalán, como preveen hacer los de Jonu en las futuras reediciones de sus series) y algún que otro extra para adornar la edición. ¿Y el precio, preguntaréis? Pues aproximadamente 21 euros, un poco más que los DVDs de Jonu, pero también inferior al que solían poner en sus anteriores series. Ahora queda por ver que la calidad de imagen y los menús sean decentes, y sólo entonces un servidor estará dispuesto a comenzar dicha colección; porque realmente junto con **Love Hina** e **Inuyasha** son de las mejores series que podremos ver durante el 2003. Indudablemente ya nadie puede cuestionar que el manga, y el anime en consecuencia, sean una moda pasajera.



No sé si este artículo, más que en la sección de novedades, debería ir en la de retrospectiva, pero lo cierto es que hay que hablar de Patlabor, una de las mejores cintas de anime, creada por Yuuki Masami y dirigida por uno de los más grandes, Oshii Mamoru. ¿Y por qué tenemos que hablar de ella?

Pues porque la heredera del catálogo de MangaFilms, Selecta Vision, ha reeditado este clásico en DVD. Y si siempre viene bien recordar algunas series, ésta es una ocasión inmejorable para dar a conocer a muchos de vosotros una de las mejores sagas de mechas (con permiso de Macross o Gundam y muy por encima de Evangelion) de la historia del manganime.



En gran parte de las series de anime, sus películas se derivan del guión original (en el caso de **Patlabor**, 2 series de OVAs y una de TV) hasta conseguir un producto totalmente original, pero avalado por miles de seguidores incondicionales de la serie original. Es el caso de **Patlabor** y sus películas (I y II) en las que las series originales, sólo juegan (en el ámbito del film) un papel introductorio para darnos a conocer la visión y estupenda realización de *Oshii Mamoru*.

La serie original (y el manga del que nació) nos muestra un mundo, no demasiado lejano ni en el tiempo (la película en concreto es de 1989) ni en la realidad, en el que el efecto invernadero por fin ha conseguido derretir los casquetes polares y la mayor parte de las ciudades costeras se han inundado a causa de la crecida del océano. En Tokio, para solucionarlo se diseñó un plan de contención de agua basado en la idea de muros, diques y terrenos robados al mar (algo así como el *Kansai kokusai kukou*, aeropuerto internacional de Osaka cuya pista principal reposa sobre el mar, pero a lo bestia) y se llamaría el Proyecto Babylon (nombre muy recurrente en la ciencia-ficción). Para construir semejante obra capaz de albergar a más de 5 millones de personas (más o menos el tamaño de Madrid capital) se necesitaba algo más que mano de obra y ese algo más eran los *Labors:* Máquinas toscas, pero



increíblemente fuertes (algo así como lo que usa Ripley en **Alien 2**) capaces de realizar el trabajo de cientos de obreros.
Pronto los *Labor* evolucionaron a diseños más sofisticados y, cómo no, a la venta al público. El poder adquirir un *Labor* proporcionó a los delincuentes la posibilidad de poner en serios apuros a la policía.
Éste fue el nacimiento de **Mobile Police Patlabor** y de una saga cuya principal virtud es el realismo con el que trata la integración entre máquinas y hombres. Nosotros las necesitamos para vivir y ellas nos necesitan para funcionar. Este realismo es tal que los protagonistas de la serie, al contrario que en otras muchas series de anime del género, como **Evangelion**, son los pilotos y sus compañeros.

En la película, cuya historia se sitúa dos años después del nacimiento de la *Segunda Patrulla de Labors (SDV)*, el problema es una serie de casos de *Labors* descontrolados que arrasan la ciudad. *Matsui*, un antiguo compañero del capitán *Gotoh,* ayudará a la 2ª sección a resolver un caso que se muestra especialmente difícil, teniendo en cuenta que la causa es el evolucionadísimo sistema operativo de los *Labors* (*HOS*), lo cual podría arrastrar a una ola de destrucción a medio mundo.



LOS PADRES DE TODO ESTO

Como ya he dicho, la cinta está dirigida por *Oshii Mamoru* (**Patlabor 2**, **Ghost in the Shell**...) que por un lado aporta un buen desarrollo y una buena historia y, por el otro, la acción suficiente como para deslumbrar al más pintado. Sin olvidar que es una de las cintas con mayor calidad técnica de la historia, marca típica de *Oshii*.
La historia principal nace de *Yuuki Masami*, creador del manga homónimo y guionista junto con *Itoh Kazunori*. *Izubuchi Yukata* se encargó de los diseños mecánicos (de hecho lo hace en toda la saga) y el diseño de personajes corre a cargo de la genial *Takada Akemi*. Y por si fuera poco, la música es cosa de *Kenji Kawai*, responsable, entre otras cosas, de **Ghost in the Shell.**
Todos ellos (y muchos más) formaban el estudio Headgear que en 1989 lanzó este clásico del anime...

LA EDICIÓN DE SELECTA

Bueno, pues Selecta Vision está lanzando la casa por la ventana en alguna de sus reediciones (como **Akira** y **Ghost in the Shell**) para alegría de todos los Otaku. Para **Patlabor** se ha usado un nuevo master digital, lo que evita ese terrible efecto de películas como **Jin-Roh** (Jonu "Media-Calidad") que dan la impresión de haber sido editadas copiando una cinta



de VHS a un DVD, en plan fanzine. En el apartado de sonido, encontramos los ya clásicos: Español *Dolby Digital* 2.0, Japonés *Dolby Digital* 2.0 e Inglés *Dolby Digital* 2.0. Aunque echamos de menos alguna opción de audio 5.1. Además se incluyen los inevitables subtítulos en castellano (que teniendo el audio en español, digo yo, si alguien quiere ver la cinta en su idioma original, los subtítulos no le importarán lo más mínimo ^_^U).
Visualmente encontramos las ya típicas opciones de vista *anamórfica 16:9* y *Widescreen (1.85:1)*.
En el apartado de extras, el talón de Aquiles de Selecta, nada fuera del otro mundo, pero lo suficiente para no defraudar a nadie: menú interactivo, acceso directo a escenas, ficha técnica y artística (¿Por qué siempre incluirán eso en los extras si es lo mínimo imprescindible...?), notas de producción, tráiler promocional "**Patlabor 2**" (pero no de la que ahora nos ocupa ¬_¬U) y la galería de imágenes. La duración de la cinta (esta palabra, cinta, se está quedando anticuada) es de 90 minutos.





TERMINANDO

Ya hace tiempo que yo vi (y leí) las dos películas de **Patlabor**. Y aunque ahora sólo estemos comentando la primera de ellas, yo os recomiendo que las veáis, porque son muy buenas. De hecho espero que la inclusión de ese tráiler de **Patlabor 2** en el DVD signifique una pronta edición de la misma por Selecta. A día de hoy no os será muy fácil encontrar el manga (que tan mala suerte tuvo en España) pero seguro que en algún salón del manga podéis encontrar los 12 volúmenes que componen todo lo que aquí se editó. En cuanto a OVAs y series de TV... eso es otro mundo.

Patlabor es muy buena, muy técnica y muy cuidada. Y desde luego no es el clásico anime de mechas y a la vez es todo un clásico del género. Disfrutadla.





LA SEGUNDA DIVISIÓN DE VEHÍCULOS ESPECIALES

En la Segunda Sección hay un montón de miembros, todos con momentos muy relevantes en la saga, pero intentaré resumir un poco:

Izumi Noa: La protagonista por excelencia. Adora los Labors y su sueño fue siempre pilotar uno. Alphonse es su Ingram y lo trata con verdadero cariño. Cuado le toque separarse de él lo pasará realmente mal. Su sentido del deber y su valor son encomiables. Ella es la piloto Nº 1.

Shinohara Asuma: Hijo del mayor fabricante de Labors, Shinohara Heavy Ind. (responsables del Ingram), no se lleva nada bien con su padre y su política de construcción. A pesar de que su reclutamiento en la Policía no fue totalmente voluntario (a causa del padre) es fiel, disciplinado y responsable. Forma parte, con Noa, de una de esas típicas relaciones amorosas tensas y nada claras tan comunes en el manga. Es el Enlace de Noa.

Ohta Isao: El típico broncas malhumorado que es un buenazo. Adora los Labors, las armas de fuego (y las de los Ingrams son muy grandes) y la destrucción. Y le encanta bromear, eso sí, siempre que él no sea el objeto de la broma. Es el piloto Nº2.

Shinshi Mikiyasu: Oprimido por su mujer (que detesta su trabajo) a la que ama con locura, Shinshi tiene un carácter muy tranquilo, salvo raras excepciones. Lo cual es muy chocante porque es el enlace de Ohta.

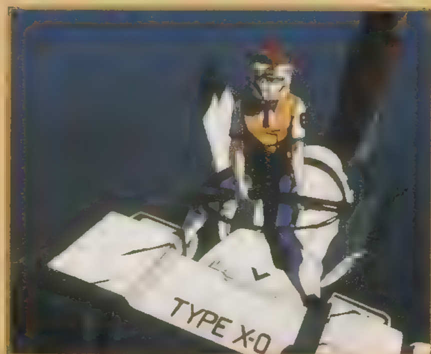
Gotoh Kiichi: El mejor personaje para muchos (incluido yo), es el capitán de la Segunda Patrulla. Es raro, gracioso, agradable, despistado, pero sólo en apariencia. Es muy listo y sabe cómo dirigir la patrulla. Como Shinohara, éste también tiene su particular romance tenso con Nagumo Shinobu.

Nagumo Shinobu: La capitán de la primera Patrulla de Labors es muy inteligente y totalmente opuesta a Gotoh en lo que a técnicas policiales se refiere. Sin embargo, le impresiona cómo Gotoh resuelve los casos con aparente facilidad y, sobre todo, tranquilidad.

Sakaki Seitaro: El jefe de la División de Mantenimiento. Sabe lo que se hace y todos le respetan por su experiencia y rapidez en el trabajo. Aunque es un personaje secundario, más de una vez sacará de un apuro a las patrullas de Labors.

Yamazaki Hiromi: Demasiado grande como para pilotar un Ingram y, sobre todo, muy tranquilo. Entre otras cosas dedica su tiempo a cultivar tomates para el cuartel. Conduce los camiones que transportan los Labors.

Sin olvidar que aunque no son personajes, hay un montón de Labors que es imposible resumir. En Internet hay webs dedicadas a **Patlabor** que tienen decenas de páginas sólo con los Labors que aparecen en las distintas partes de la saga. El más conocido por nosotros, al ser el que aparecía en el manga y en las pelis, es el conocidísimo AV 98-Ingram, pero también están los AV-02 (de la segunda película), los Asuka y Python de las primeras historias, el Griffon (el Labor negro malo malísimo que mola más que los buenos buenísimos) y muchos otros, tantos, que es casi imposible nombrarlos a todos.



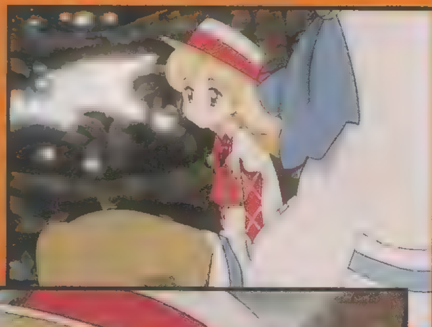
ASHITA NO NADJA

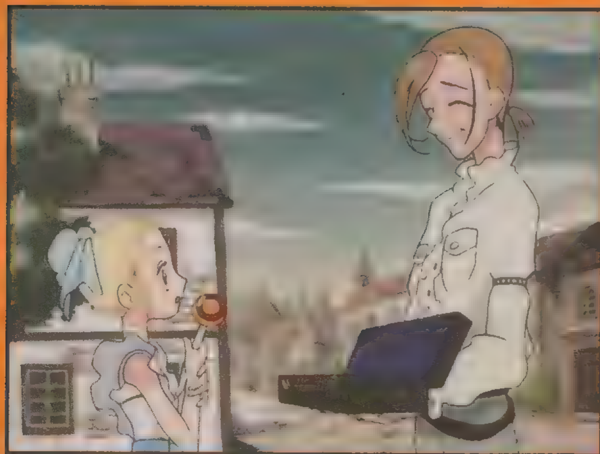


En emisión por TV-Asahi desde el 2 de febrero de 2003 (la serializacion del manga ha empezado simultáneamente en Nakayoshi), dirigida por *Takuya Igarashi* (**Doremi**) con diseños de *Kazuto Konparu* (**El Hazard**).

La historia se desarrolla aproximadamente hace 100 años, *Nadja*, la protagonista, creció en un orfanato cerca de Londres, ella creía que sus padres habían muerto, pero el día de su 13 cumpleaños recibe una extraña maleta que contiene un vestido de su madre y una carta. Mientras tanto, unos extraños individuos rondan el vecindario, prendiendo más tarde fuego al orfanato e intentando capturarla.

Nadja se va del orfanato después de esto y se une a "Dandelion troupe", una especie de circo ambulante, empezando así su viaje y la búsqueda de su madre por toda Europa...







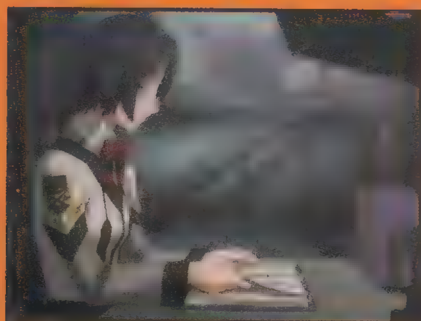
URL Http://www.asahi.co.jp/nadja/

GUNPARADE MARCH

Serie de 12 episodios en emisión por Fuji-TV desde el 5 de febrero. Dirigida por *Katsushi Sakubari* (**Ai Yori Aoshi, Utena**), con diseños de *Yasuhiro Irie* (**Alien 9**) y música de *Kenji Kawai* (**Patlabor**).

La serie trata de la batalla de la raza humana contra "Genbu" y sus cerebros "Brain". En esta guerra sin fin la humanidad cuenta con los "HWT", una especie de robots pilotados por chicos y chicas jóvenes. La derrota de "Brain" pasa por el uso del arma definitiva "NEP", que necesita ser activada por el niño que nunca crece....









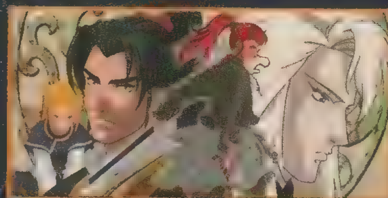


URL Http://www.kuroitsuki.com/

BREVES ANIME

12 KOKUKI NO SEKAI

En NHK BS2, redifusión de los 39 primeros episodios de esta famosa serie (de la que ya hablamos en nuestro primer número de **Animedia**), que constará de un total de 68. Los nuevos episodios serán emitidos a partir de julio.



Http://www.12kokuki.com/

NARUE NO SEKAI

En Local UHF/VHF, primera temporada de 12 episodios, basada en el famoso manga de Tomohiro Marukawa editado por Ivrea en España.







Http://www.bestack.co.jp/narue/

Nuevas series de anime para el mes de abril, de las que os hablaremos más en profundidad en cuanto vayan siendo emitidas:

1 ABRIL

Air Master
En NTV.

URL Http://www.vap.co.jp/airmaster/

E'S
En TV-Tokyo, basada en el famoso manga editado

URL Http://www.enix.co.jp/magazine/gfantasy/



2 ABRIL

Sora no Stellvia

En TV-Tokyo, serie realizada por el mismo staff de Nadesico.

URL Http://www.starchild.co.jp/special/stellvia/



3 ABRIL

Bouken Yuuki Pluster World
En TV-Tokyo.

URL Http://www.tv-tokyo.co.jp/anime/pluster/main_index.html

D.N.Angel
-En TV-Tokyo, basada en el famoso manga de Yukiru Sugisaki.

URL Http://www.tv-tokyo.co.jp/anime/dnangel/main_index.html



Kaleido Star
- En TV-Tokyo, serie producida por Gonzo que es una realización conjunta entre Japón, Corea y USA.

URL Http://www.tv-tokyo.co.jp/anime/kaleidostar/

5 ABRIL



Wandabe Style
- En Local UHF / Kids Station.

URL Http://www.wandabastyle.com/

Matantei Loki Ragnarok
- En TV-Tokyo.

URL Http://www.tv-tokyo.co.jp/anime/loki/



Mermaid Melody Pichi Pichi Pitchi
- en TV-Tokyo, basada en el manga de Hanamori Pink.

URL Http://www.nakayosi-net.com/

Mugenseki Potoris

- En TV-Tokyo, basada en el manga de Tamori Wataru.

Ningen Kosaten
- En TV-Tokyo, serie de 13 episodios basada en el manga de Kenshi Hirogane.

URL Http://www.obkikaku.com/news01.html

6 ABRIL

Astroboy
- En Fuji TV/Animax. Nuevo anime basado en el original de Tezuka, dirigido por Kazuya Konaka con diseños de Shinji Setani.

URL Http://astroboy.jp/



BREVES ANIME

ANIME

Una nueva forma de anime se está haciendo popular en Japón, es el visionado por internet (animate.tv) con previo pago de una tarifa. En abril serán estrenados mediante este método el episodio 14 de G-On Riders (al precio de 200 yen una semana) y la primera OVA de Mizuiro (al precio de 400 yen una semana).

ANIME H

Dos nuevas series de animación serán estrenadas en julio. Por una parte Green Green: el juego hentai de PC del que recientemente aparecieron OVAs estrenará serie de TV. Y por otra: Ikki Tousen, basada en el manga de Shiozaki Yuugi.





Sonic X
- En TV-Tokyo. Anime basado en el popular personaje de videojuegos de Sega.

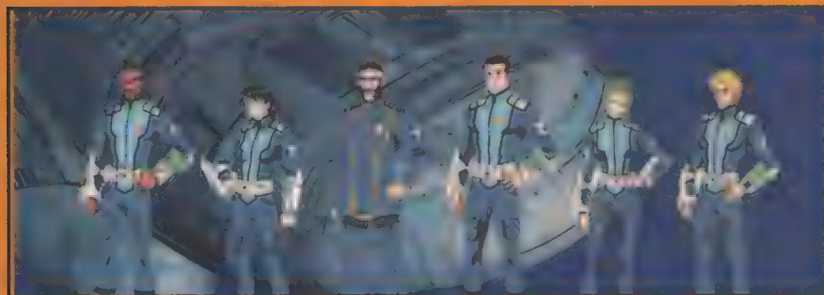
URL Http://www.sonicteam.com/sonicx/



Fire Storm
- En TV-Tokyo.

URL Http://www.tv-tokyo.co.jp/anime/firestorm/main_index.html





Konjiki No Gash Bell!!
- En Fuji-TV, basada en un popular manga del Shonen Sunday.

URL Http://www.toei-anim.co.jp/tv/GB/





Di Gi Charat Nyo
- En TV-Tokyo, nueva serie de Di Gi Charat que se emitirá en una franja horaria destinada a un público más infantil.

URL Http://www.broccoli.co.jp/dejiko/





7 ABRIL



Croket
- En TV-Tokyo, basada en el manga de Manavu Kashimoto editado por Shogakukan.

Last Exile
- En TV-Tokyo, nuevo anime de Gonzo para su décimo aniversario que reúne al staff de Blue Submarine No. 6. Dirigida por Koichi Chigara (Full Metal Panic!), diseños de caracteres de Renji Murata (Blue Submarine No. 6), diseños de producción de Mahiro Maeda (Blue Submarine No. 6) y dirección artística a cargo de Keiichi Oku (Jin-Roh).

URL Http://www.jvcmusic.co.jp/m-serve/last-exile/



Dear Boys
- En TV-Tokyo, basada en el popular manga de Hiroki Yagami editado por Kodansha.

URL Http://www.obkikaku.com/news01.html

8 ABRIL



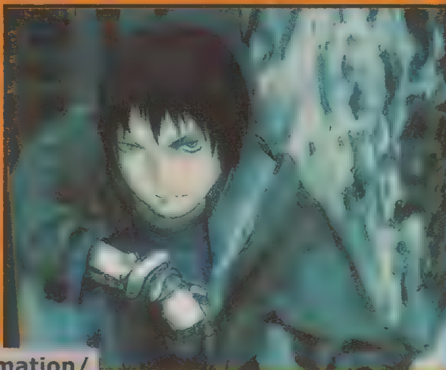


Scrapped Princess
- Nueva serie de Bones que se emitirá por el canal WOWOW.

URL Http://www.sutepri.com/

Kino no Tabi: The Beautiful World
- Nueva serie en el canal WOWOW dirigida por Ryutaro Nakamura (Serial Experiments Lain).

URL Http://www.kinonotabi.com/



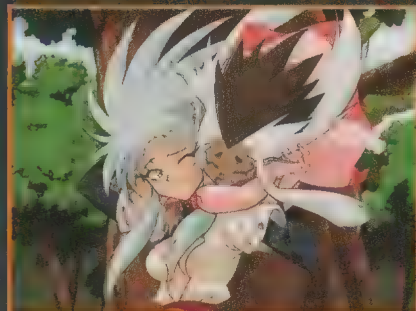
Texhnolyze
- En Fuji-TV, nueva serie de Chiaki Konaka y Yoshitoshi Abe (Serial Experiments Lain, NieA_7, Haibane Renmei) producida por Madhouse.

URL Http://www.fujitv.co.jp/jp/animation/

BREVES ANIME

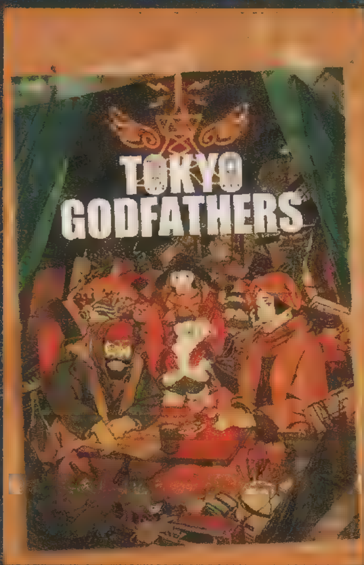
TENCHI MUYO

Los fans de Tenchi Muyo están de suerte, la tercera serie de OVAS ya está en producción. Aquí tenéis una primera imagen de Ryoko.



T. GODFATHERS

El último proyecto de Satoshi Kon se titula Tokyo Godfathers. El estreno de esta película, que cuenta con la producción de Madhouse, se ha fechado para el invierno del 2003.



LOS CREADORES DE COWBOY BEBOP ATACAN DE NUEVO

WOLF'S

Cuenta la leyenda que cuando el mundo termine, un paraíso aparecerá en algún lugar, al cual solamente los lobos sabrán cómo llegar. Aparentemente esto está a punto de suceder. El mundo no es más que un lugar sin vida, plagado de vastos desiertos o zonas de invierno perpetuo, donde el hombre sólo vive en unas pocas ciudades amuralladas para protegerse del clima. Solamente hay un problema: Según cuentan los libros de historia, los lobos están extinguidos, y llevan así más de 200 años... ¿o no?





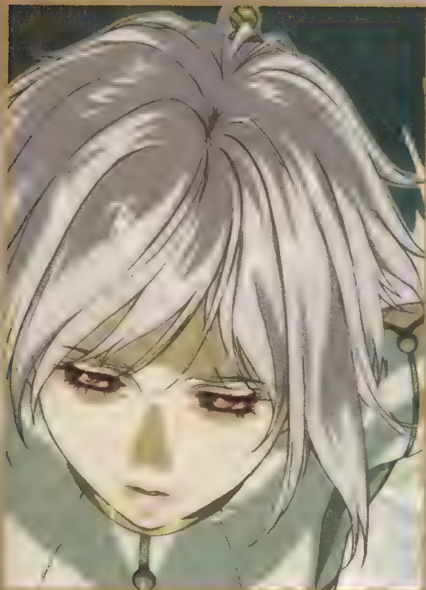
No es eso lo que cree *Quentin Yaiben*, un cazador de lobos que llega a la gran ciudad, proviniendo de los yermos desiertos de nieve del exterior. Pero hasta que no aparece un gran lobo blanco en medio de la misma ciudad aterrorizando a todo el mundo, no se le empezará a creer.

Y es que como es habitual, los libros de Historia solamente cuentan la historia que sabía el que la escribió, lo cual no excluye que haya cosas que la gente ignora. Como por ejemplo que los lobos nunca se extinguieron (siempre sobrevivieron); o que, por ejemplo, el hecho de que en 200 años no se les haya visto es porque, en realidad, aprendieron la habilidad de tomar forma humana ante los hombres cuando lo deseen, hecho que hace totalmente imposible su identificación. Sin duda, detalles a tener en cuenta.

Y es aquí donde empezará la historia de esta serie, una de las más esperadas del año en Japón. El gran lobo blanco antes mencionado será el protagonista de la historia. *Kiba*, un lobo del exterior de la ciudad, proviene de uno de los pocos bosques que quedan en el exterior, donde no ha tenido casi ningún contacto con seres humanos. Ése será el motivo por el que nada más poner las patas en la ciudad, sea apresado por las fuerzas de seguridad, que lo confunden con un perro muy grande (y es que cuando llevan 200 años sin ver un lobo, uno lo olvida todo).

Después de la presentación de los 4 personajes principales, *Kiba, Tsume, Hige y Toboe* (todos lobos obviamente), la historia se nos presentará con la búsqueda que estos lobos emprenderán, guiados por *Kiba*, el líder del grupo cuando *Tsume* está de buen humor, hacia el paraíso profetizado para los lobos. Su implacable perseguidor será el ya mencionado *Quentin Yaiben*, cazador de lobos por convicción, al que se le unirán otros peligros, como la *Doctora Cher Degre*, que investiga la leyenda del paraíso, o el inspector *Lebowski* (nada que ver con cierta película de los hermanos *Cohen*, ¡ojo!)

La serie, que estrenó su primer episodio el 7 de enero del 2003, ha sido realizada por el Studio BONES, un estudio de animación de





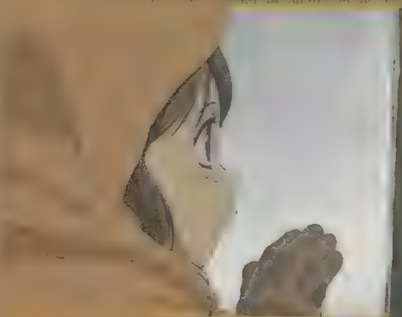
reciente creación, aunque ya ha tenido un par de trabajos importantes: la serie **Rahxephon** y la animación de parte de la película de **Cowboy Bebop: Knocking on heaven's door**. Y es en este estudio donde ahora trabaja el que en su día fue animador de la serie de **Cowboy Bebop**, *Toshihiro Kawamoto*. Y este hecho se nota mucho en la animación, sobre todo en la fluidez de las escenas de animación, que recuerdan a la forma en que estaba animada **Cowboy Bebop**. Esto también es palpable en los colores y el diseño de personajes, en gran medida. A quien no le gustara la apariencia, la imagen, de **Cowboy Bebop**, puede que esta serie tampoco acabe de gustarle, ya que hay muy pocas diferencias.

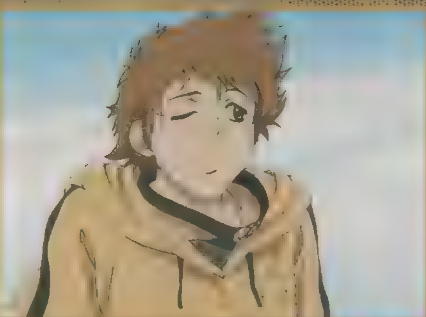
La banda sonora ha sido compuesta, otra vez como en **Cowboy Bebop**, por *Yoko Kanno*, quizá la mejor autora de bandas sonoras para series de anime que haya en estos momentos en Japón. Desde el opening, "Stray", cantado en inglés por *Steve Conte*, quien ya trabajó con *Kanno* para la canción "Rain", opening de **Cowboy Bebop**, y con un estilo muy rockero de años 80, hasta el ending, "Gravity", una preciosa balada cantada por *Maya Sakamoto*, quien hizo gran parte de la banda sonora de **Escaflowne;** todo el aspecto musical ha sido muy cuidado. Para los fans de *Yoko Kanno*, una gran BSO más que añadir a la colección.

Otro de los puntos fuertes de esta serie es el doblaje de los personajes. Para el doblaje de los personajes principales han intervenido una selección de actores vocales provenientes de **Cowboy Bebop** (otra coincidencia, y con ésta ya van...) y **Witch Hunter Robin**, que fueron dos de las mejores series de los últimos dos años. Aunque, claro está, esto solamente se notará para aquellos que puedan obtener la serie directamente de Japón, o en DVD de Estados Unidos cuando salga. Y esto no tiene previsto suceder hasta entrado ya el año 2004.

Kiba
Orgulloso y arrogante, *Kiba* se niega a tomar forma humana, hasta que *Hige* lo convence que tomando forma humana le será más fácil conseguir su objetivo de encontrar el paraíso. Será él quien empiece con la cruzada para encontrar el paraíso de los lobos y arrastra consigo a los demás.

Tsume
Estoico y solitario, no tomará partido nunca por el lado de los lobos ni por el de los humanos. Sin embargo, usa a los humanos para lograr sus propios objetivos.











Desprecia a los lobos que no se valen por sí mismos, aunque siempre trate de ayudar a los compañeros en caso de apuro. Aun así, tampoco mostrará ninguna señal de remordimiento si alguien de su equipo muere.

Hige
Hige es muy sigiloso. Antes de entrar directamente en combate como *Kiba* o *Tsume* podrían hacer, éste prefiere usar su sutileza y reflejos. Tiene un gran conocimiento de cómo funciona la ciudad y principalmente de las tácticas de la policía, lo que le permite evitarlos.

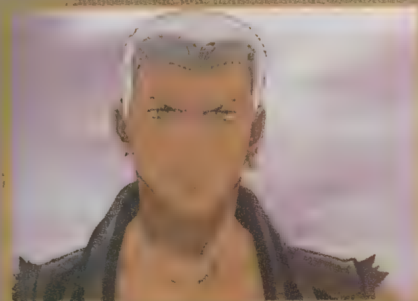
Toboe
El más joven de todos los miembros de la manada. Aunque ahora vaya por libre, estuvo durante mucho tiempo viviendo con una vieja mujer que lo cuidaba. Su existencia como lobo le causa tristeza, ya que fue este hecho el que accidentalmente terminó con la vida de su dueña. Se une al grupo de *Tsume* primero y luego se va con éste siguiendo a *Kiba* en pos del paraíso.

Cheza
El misterioso cuerpo flotando en uno de los tanques en el laboratorio de investigación de los científicos. Parece ser capaz de sentir las emociones de los lobos. Bajo continuo estudio por parte de los científicos para captar cualquier reacción en ella, permanece en un estado comatoso.

Quent Yaiden
Es un hombre dedicado a la venganza. Con la ayuda de su fusil y su perro, está persiguiendo a los lobos de la ciudad. A diferencia de casi todos, sigue creyendo aún en la existencia de los lobos, y sabe que pueden tomar forma humana. Para eso emplea a su perro, al cual los lobos no pueden engañar con sus apariencias de forma humana.

Cher Degre
Es una científica trabajando en el laboratorio donde *Cheza* está retenida. Como muchos de los otros humanos, no cree en la existencia de los lobos, pero muestra un gran interés en ellos cuando *Kiba* es capturado. También sabe mucho de la extinción de los lobos, entre otras cosas.

Hubb Lebowski
Hubb Lebowski es el ex marido de la *Dra Cher Degre*. En lugar de trabajar en el laboratorio, *Hubb* es un investigador que trabaja para la policía local. Actualmente, está descubriendo el misterio que rodea a los lobos, aunque no acabe de creérselo. Con nuevas evidencias de la existencia de lobos, pronto comprenderá que los lobos jamás se extinguieron.









INU-YASHA
Naraku no wana mayoi no mori no shoutaijô

Inu·Yasha - Naraku no wana mayoi no mori no shoutaijô (**Inu·Yasha** de ahora en adelante) hizo aparición el pasado 23 de enero gracias a *Takara*, siendo el último título hasta la fecha basado en la serie homónima. Existen, además, dos videojuegos para la consola PlayStation (uno de lucha y otro de rol), otros tres cartuchos para WonderSwan Color (calificados, a falta de algo mejor, como títulos de acción/aventura) y un par de juegos anunciados para esas mismas plataformas, todos ellos desarrollados por Bandai e igualmente basados en el manga original de *Rumiko Takahashi* y/o su versión animada.

¿UN JDR?

A pesar de contar con cualidades propias de un juego de rol, el desarrollo de la aventura tiene lugar -en su mayor parte- sobre un tablero. Los distintos niveles y sus correspondientes objetivos deberán ser superados por nuestros héroes al tiempo que





recorren multitud de casillas que les aportarán -o no, como después veremos- alguna ayuda.

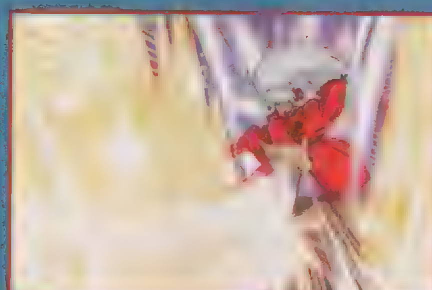
La propuesta del cartucho es tan sencilla como adictiva. En cada fase pondremos en juego a uno de los personajes (acompañados por nuestro alter-ego), que en su recorrido por el tablero encontrará poblados, enemigos, valiosos objetos o peligrosas trampas (entre otros) en las diferentes casillas que lo conforman. Las misiones son variadas e impiden que el sistema de juego resulte repetitivo, algo a lo que también contribuyen un intuitivo interfaz y el continuo desarrollo de los protagonistas.

JUGANDO

El movimiento habitual a lo largo y ancho de cada escenario dependerá de una ruleta que determinará el número de pasos/casillas que avanzamos en cada turno. El azar también estará presente en otras situaciones (combates, eventos en aldeas...), y aumentará el grado de desafío de la aventura. De todos modos, diversos *items* y habilidades especiales nos permitirán alterar dichos resultados en cuanto hagamos uso de ellos.

En determinados momentos nos veremos obligados a luchar contra







GBA SP

Retro-iluminación, batería recargable de ión-litio... pese a un par de salvedades referentes a la compatibilidad (cartuchos que utilizan el sensor de movimiento y ciertos accesorios), el nuevo modelo de la veterana consola GameBoy cuenta con unas muy atractivas características que, desde el 28 de marzo, -cinco días después que en EE.UU.- podremos disfrutar oficialmente en el continente europeo.

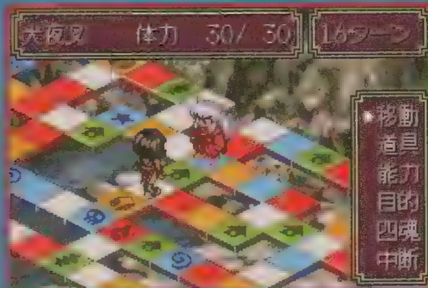
Por otro lado, y aunque la nueva portátil de Nintendo (que recuerda en su diseño a las añejas máquinas de bolsillo Game & Watch) resulta un excelente producto para todos aquellos que no tengan la consola original, los poseedores de una GBA deberán replantearse invertir de nuevo (o no) en un aparato que únicamente aporta novedades a nivel estético.



agresivos rivales de poder variable. Las peleas se dividirán en turnos, en los que tendremos que atacar o defendernos estratégicamente con el fin de salir victoriosos. De nuevo, la disponibilidad o la no disponibilidad de objetos y habilidades útiles supondrán una crucial diferencia.
Una vez alcanzadas determinadas metas, se nos recompensará con puntos que podrán ser utilizados para mejorar diferentes características de los miembros de nuestro grupo.

ANÁLISIS

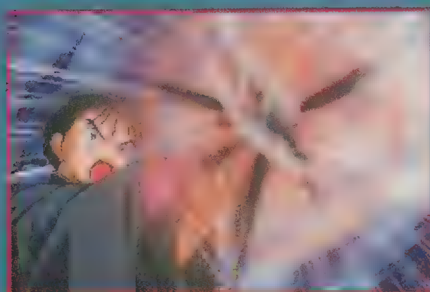
Debemos destacar -en lo que al apartado gráfico se refiere- que **Inu·Yasha** hace uso tanto de detalladas ilustraciones como de coloristas *sprites* sobre fondos fijos; predominando estos últimos en escenas de combate, conversaciones y el mismo tablero, y siendo las primeras una ideal representación de sucesos importantes.
El audio no desmerece nuestra atención. El videojuego de *Takara* cuenta con diversas melodías de fondo que adaptan (con mayor o menor acierto) las de la serie original, y adecuados efectos de sonido y voces digitalizadas de los actores de doblaje japoneses, que hacen que el universo de **Inu·Yasha** se acerque -dentro de



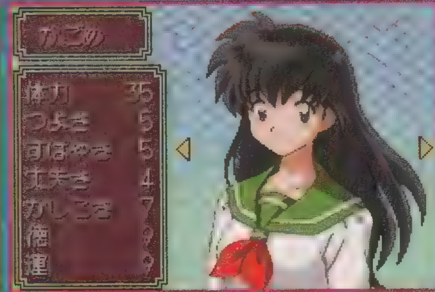
lo posible- algo más a la realidad. Habiendo explicado hace unas líneas el funcionamiento del juego, debemos añadir que la valoración de lo que solemos denominar jugabilidad es parcialmente subjetiva. Lo cierto es que **Inu·Yasha** nos ha parecido un título francamente divertido, pero siempre habrá a quien no le entusiasme el aspecto de *puzzle game* con el que cuenta el cartucho.
En todo caso, se ha añadido una agradecida sección de extras que incluye -entre otras curiosidades- ilustraciones, fragmentos sonoros, listados de *ítems* y habilidades... haciendo de éste un título indispensable para todos los seguidores de la serie y el *otaku* en general.

VEREDICTO

Si aún no os habéis hecho con ningún videojuego nipón de GameBoy Advance, considerad la adquisición del reciente **Inu·Yasha**. *Takara* siempre se ha caracterizado por el buen hacer de sus productos, y éste no es una excepción. Eso sí, repasad a conciencia vuestros conocimientos de japonés escrito, pues os serán fundamentales para disfrutar a fondo del cartucho.







ANIMATRIX

Si ya hace tiempo se decía que posiblemente se editaría un manga dedicado a **Matrix**, cuya estética e historia encajaban perfectamente en el género japonés del cómic, hoy os presento la confirmación de que **Matrix** es más japonesa que nunca (la web sólo tiene descargas en inglés y japonés, salvo en la página del videojuego). A la espera de las nuevas e inminentes **Matrix Reloaded** y **Revolutions**, nos llega **Animatrix**, un anime sobre lo que ya es todo un clásico del género: **Matrix.**

¿QUÉ ES ANIMATRIX?

Animatrix son nueve historias cortas (no más de 16minutos la más larga), cuatro de las cuales han sido escritas por los propios *Hermanos Wachowski* (directores y guionistas de la saga **Matrix**) y dirigidas por prestigiosos directores de anime de reconocido talento, y que recuerdan un poco a aquel **Robot Carnival** de *Otomo*, con sus historias cortas que nada tenían que ver entre sí, pero con el tema común de las máquinas. Como **Robot Carnival**, **Animatrix** también cuenta con una calidad magnífica (además de con uno de sus directores, *Morimoto Koji*).

Animatrix es el inicio, y el preludio. El inicio de **Matrix**, de cómo sus personajes llegaron allí y de cómo se crea la red. Y el preludio de lo que se nos viene encima en mayo y noviembre, con las nuevas entregas. Dentro de **Animatrix** veremos cómo nace *Matrix*, cómo los hombres luchan contra las máquinas y cómo algunos personajes conocidos entran en escena. Es decir, **Animatrix** es un éxito seguro, puesto que no sólo es una pieza indispensable para los seguidores de la saga, sino que para los aficionados a la buena animación es también un referente a tener en cuenta.

LAS HISTORIAS

Animatrix está compuesta de 9 historias que se editarán en DVD y saldrán a la venta el 3 de junio (previsiblemente esta fecha será sólo para el lanzamiento en USA). Y por increíble que parezca (aunque no tanto comercialmente hablando) desde www.whatisthematrix.com podéis bajaros 4 capítulos (uno por mes desde febrero) completamente gratis y a una calidad muy aceptable, para los que puedan descargarse los 140Mb de media de cada capítulo en su formato de mayor tamaño. Así mismo, también podréis descargaros wallpapers y fotos (algunas de las cuales se encuentran en nuestro CD) de cada una de las historias.



Como dije antes, cada historia está dirigida por un renombrado artista de la animación y en 5 de los capítulos, el guión es del propio director. Voy a resumiros un poco de qué va cada historia y quién la dirige:

Capítulo 1: El último vuelo de Osiris (Final Flight for the Osiris). La tripulación del Osiris recibe un mensaje de importancia vital para que regresen a Zion. Sin embargo, la armada de los Centinelas (Sentinels) se encuentra entre ellos y su ciudad capital.

Escrito por los *Hermanos Wachowski* y dirigido por *Andy Jones*, combina una historia muy similar al final de **Matrix** con un estilo visual extraído de **Final Fantasy**. Lo cual no es de extrañar, ya que *Andy Jones* ha sido supervisor de animación en **Godzilla**, **Titanic** y **Final Fantasy**.

La premiere de esta historia estará disponible en los cines donde se estrene **Dreamcatcher**, una cinta realizada por el mismo equipo de las secuelas de **Matrix** y este capítulo.

Capítulo 2 (Descargable): El segundo renacimiento (The



Second Renaissance) Parte 1. Este capítulo y el tercero (la segunda parte) es de especial interés para los fans de **Matrix**, pues muestra cómo era la vida en los últimos momentos de la humanidad antes de la guerra con las máquinas. También podemos ver cómo eran las últimas ciudades humanas, cómo nace Zion y cómo cae la raza humana mientras se crea *Matrix*.

También escrito por los *Wachowski bros.*, está dirigida por *Maeda Mahiro*, quien ha trabajado en (atentos): **El Submarino azul número 6** (**Ao no roku go**), **Laputa: Castillo en el cielo**, **Neon Genesis Evangelion** y **Royal Space Force** (**Honeamise no tsubasa**) entre otras. ¡Casi nada!

Capítulo 3(Descargable): The Second renaissance part 2. Segunda parte del anteriormente descrito.

Capítulo 4: La Historia del chico (Kid's History).
¿Y si estuvieses en clase de informática y ¡TOC, TOC!, Neo llamase a tu monitor para que escapases con él de *Matrix*? Nuestro Chico (*The Kid*) deberá encontrar una salida, pero eso es más difícil de lo que parece.

La última historia de las escritas por los *Hermanos Wachowski*, está dirigida por *Watanabe Shinichiro*, quien ha debutado no hace mucho en tareas de director solitario en la película de **Cowboy Bebop**. Aunque ya había trabajado codirigiendo en **Macross Pluss**.

Capítulo 5 (Descargable): Programa (Program).
Durante un programa de entrenamiento simulado en un mundo Samurái, una soldado de Zion, Cis, es obligada a elegir entre el amor y sus camaradas. Algo que no se toma muy bien.

Escrita y dirigida por *Kawajiri Yoshiaki*, muestra en sus escasos 8 minutos un alarde de animación y despliegues visuales impresionantes. Su director ha trabajado en obras del calibre de **Lensman**, **Wicked City**, **Ninja Scroll** o **Vampire Hunter D: Bloodlust**.

Capítulo 6: Récord Mundial (World Record).
Con una fuerza de voluntad y fortaleza física increíbles, el sprinter y recordman Dan, consigue romper *Matrix* y ver qué hay en el mundo real.

Escrita por *Kawajiri Yoshiaki*, está dirigida por *Koike Takeshi*, quien ha trabajado en **Ninja Scroll**, **Party 7** y **Trava**, la primera de una serie de historias creadas por él mismo.

Capitulo 7: Mas allá (Beyond).
En una ciudad tranquila no todo es lo que parece. Yoko ha encontrado un error (*bug*) en el sistema, un caserón abandonado donde todo parece posible. Pronto los exterminadores llegarán a limpiar la casa ("*de-bug*").

Escrito y dirigido por el prestigioso director *Morimoto Koji* que desde su debut ha tomado parte en numeroso proyectos: **Akira**, **Robot Carnival**, **Memories**, **Noiseman Sound Insect**... Desde luego es todo un currículum de anime.

Capítulo 8 (Descargable): Historia de detectives: (Detective History).
Un duro investigador privado sigue las huellas de la cyber-criminal Trinity, a través del espejo. Una historia con mucho regusto a anime clásico (estilo **City Hunter**) en su parte gráfica.

Está escrita y dirigida por *Watanabe Shinichiro*.

Capítulo 9: Matriculado (Matriculated).
Un grupo de rebeldes captura y reprograma a un Centinela para que se una a su causa. Ellos consiguen un inesperado éxito enseñándole a preferir su "*Matrix* humana" que la realidad mecánica. Tienen tanto éxito que pronto el apetito de la máquina por la "*Matrix* humana" excede la habilidad de los hombres para crearla.

Este capítulo está dirigido y escrito por el coreano *Peter Chung*, quien ha trabajado en **Aeon Flux**, **Transformers**, **Rugrats** (**Ratas de moqueta**) o **Alexander**, entre otras.

LOGOUT

En cuanto al DVD, es preciso comentar que incluirá las correspondientes entrevistas, comentarios de audio y grabaciones "tras-las-cámaras" de cada capítulo. Un documental sobre la cultura e historia del anime y el tráiler de **Enter the Matrix**, el videojuego multiplataforma de **Matrix**, amen de otras cositas. Además la edición es en Dolby Digital 5.1, WideScreen (16:9 - 2:35:1) y está doblada en inglés y japonés con subtitulos en español (Así no hay que esperar a la edición "casera"), inglés y francés.

No queda más que decir salvo ¡Que lo editen en España ya! Sólo por las primeras impresiones y los capítulos vistos, éste va a ser un DVD muy a tener en cuenta de cara a las próximas compras. Veremos cuánto tarda en llegar a España.

▶ Ackman

LA ESPADA DEL INMORTAL
ESPADACHINES VIOLENTOS

Cuando una afición como la del manga lleva más de 10 años en España se produce un hecho que, para los veteranos despistados como yo, puede parece increíble. Aunque parezca lógico, nunca se me ocurrió que la gente desconociera series como **KOR**, **Touch, Gunnm, El puño de la estrella del norte, Mai, la chica con poderes**... De estas colecciones, editadas hace mucho tiempo, muchos guardamos un grato recuerdo, pero hay otros que no las han podido leer. Esto es lo que pasa con **La espada del inmortal**, un manga editado por Norma hace mucho tiempo, que consiguió una masa de lectores incondicionales pero, por lo visto, insuficiente para mantener una colección. Con el regreso de este manga, esperemos que a la segunda sea la vencida y los unos podamos seguir disfrutando de las peleas de *Manji* y *Rin* y los otros puedan descubrir un manga excelente.



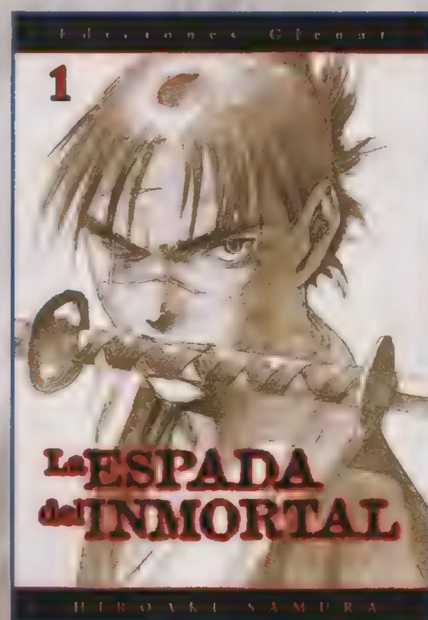


LOS INICIOS

Hace mucho tiempo, Norma editorial editaba bastantes cómics. De esa lista, sorprendieron a propios y extraños (bueno, me sorprendieron) con dos: **La leyenda de Madre Sarah** y **La espada del inmortal**. Ambos eran de temática adulta, crudos y con escenas algo fuertes, pero ambos eran excelentes mangas. La edición se canceló en el número 10 (tomo 5 japonés) y nos dejó a todos con las ganas de saber cómo proseguían las aventuras de *Manji* y *Rin* (curiosamente también se canceló la edición de **Madre Sarah**).

La espada del inmortal es obra de *Hiroaki Samura* y es publicada en el semanario Afternoon de Kodansha. Cuenta con 12 tomos recopilatorios y su edición sigue con paso firme. *Samura* nació en Chiba el 17 de febrero de 1970. Estudió en una escuela de arte y después se presentó a un concurso de jóvenes talentos y a partir de ahí lo contrataron para hacer **La espada del inmortal** (**Mugen no Jyuunin**) que ha supuesto un gran éxito (casi 2.500.000 de ejemplares vendidos) tanto de crítica como de público.

No tiene ni idea de artes marciales y, por lo tanto, todo lo que



aparece en el manga es fruto de su imaginación. Poco más ha hecho profesionalmente a parte de su **Espada del inmortal**, a excepción de **Takei Teashi Complete Works**, manga que firmó con su seudónimo, *Takei Teashi*, y en el que tenemos la oportunidad de ver las historias cortas de este autor (*Midoro Ike ni Shura o Mita, Homeless Shoujo Mangaka* y *Ohikkoshi*).

Aparte de esto, ha hecho algunos trabajos como ilustrador, destacando trabajos para revistas de corte erótico.

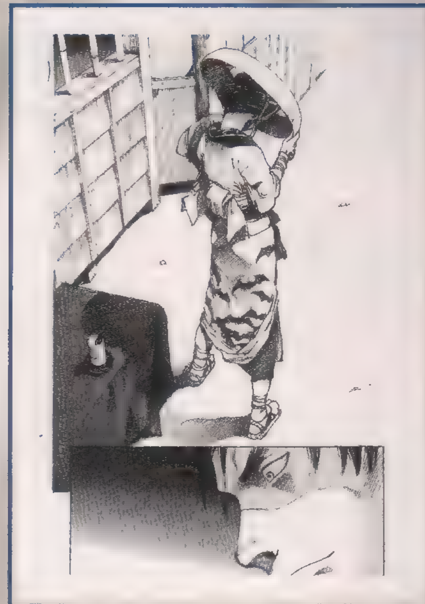
LA VENGANZA COMO EXCUSA

La historia de **La espada del inmortal** se basa principalmente en la venganza de *Rin* y los deseos de ésta por asesinar a los que la dejaron sin familia. La historia se centra en la Era Tokugawa (más concretamente entre 1760-1770). *Rin* es una chica de corta edad. Su padre es



miembro importante de un grupo de espadachines y muere a manos de *Anotsu*, líder de un grupo de guerreros sin amo que se ha unido con la intención de cambiar las anquilosadas bases de estos dojos y endurecerlas. A su paso van dejando regueros de sangre, pero a *Rin* la dejaron vivir y ella, lejos de olvidarse del tema, busca venganza. A pesar de ser hija de un maestro, ella nulas posibilidades tiene de vencer a *Anotsu*. Pero afortunadamente se encuentra con *Manji*, un ronin que está poseído por una maldición. En su cuerpo hay unos gusanos que curan todas las heridas que se produzca. Esto lo hace prácticamente inmortal por mucho daño que le produzcan. Hablando con una anciana, *Manji* le pregunta si matando a mucha gente por un buen fin, podría deshacerse de esa maldición. La anciana no le confirma nada, pero *Manji*, que no tiene nada mejor que hacer, decide hacer caso de su instinto, e intentar deshacerse de su problema de la única manera que es capaz. En ese momento se encuentra con *Rin* y sus problemas y, no sin antes hacerse de rogar, acaba haciéndole de guardaespaldas. La historia, con la base bien planteada, consistirá en narrar las aventuras de *Manji* y *Rin* con tal de conseguir la venganza deseada. A pesar de lo dicho, no todo consistirá en lo mismo, ya que los personajes irán evolucionando (y si Glénat lo edita en su totalidad podremos enterarnos exactamente hasta qué punto lo hacen). Si tuviéramos que clasificar este manga en un grupo (dentro del género Jidaimono o de samuráis) yo lo catalogaría junto con **Vagabond** antes que con **Rurouni Kenshin**. **La espada del inmortal** es un manga bastante violento, con escenas explícitas en las que el autor, en ocasiones, se recrea. Es por eso que para las mentes sensibles y, por supuesto, para los menores no es recomendable. Técnicamente, el guión está bien. No es algo sublime, pero tiene historias realmente impactantes (como la primera que da inicio a la historia, la del "ronin de las hombreras") y secundarios realmente maravillosos, como *Makie Otonotachibana*. Lo que sí destaca por encima de la media es en el dibujo. *Samura* hace verdaderos cuadros de las páginas que dibuja. Con un estilo que recuerda a los grabados japoneses, *Samura* presenta las páginas de varias formas: o bien con pincel y tramas, no muchas, o bien a lápiz. Estas últimas páginas son realmente impresionantes, preciosas, y dan al manga un aire distinto y alejado de los estilos tan limpios y meticulosos de la mayoría de artistas.

Los que podáis, haceros con el libro de postales del autor, una muestra de sus virtudes (aunque muchas de las ilustraciones aparecen en los tankoubons...)



POLÍTICA ACERTADA

Glénat será la editorial encargada de editar este cómic por segunda vez en España. Con una política aparentemente sencilla (vamos a editar buenos cómics, aunque no hayan acabado de cuajar en España, con el mejor formato posible) pero muy efectiva (que nadie se olvide de los éxitos de **Sakura, Love Hina, Ranma, Saint Seiya**... y las gratas sorpresas como **Dragon Head**), Glénat demuestra que tiene las ideas claras, al menos en lo que respecta a la edición de sus productos y las series a editar. En cuanto a **La espada del inmortal**, contará con la calidad habitual en la mayoría de sus títulos, algo que se ha convertido en una costumbre y que, afortunadamente, parece que no va a cesar.

La colección será bimestral y, por supuesto, en formato tomo. En mayo, Salón del cómic, se pondrá a la venta el primer tomo. Para todos aquellos a los que les guste el manga histórico y de samuráis, **La espada del inmortal** debería ser la compra obligada del mes de mayo.

▶ Ackman

NIEA_7 SCRAP

Yoshitoshi Abe es uno de los mejores ilustradores del momento. Para los despistados, él es el encargado del diseño de personajes de series como **Lain** y **NieA-7**. El art book que en este número nos toca reseñar trata de ésta última historia, **NieA-7**. Un art book curioso, porque en él podemos ser testigos del proceso creativo que sigue el ilustrador para hacer su trabajo. Ideal para los amantes de los "Making of".

EL ANIME

Antes de comenzar con el comentario del art book, lo mejor sería explicar de qué va **NieA-7**. La historia es un poco surrealista (cualquier excusa es buena, digo yo). Resulta que una nave espacial repleta de aliens, en pleno siglo XXI, choca contra nuestro planeta. Y, claro, lo más normal del mundo, se integran en nuestro planeta y, pasado el tiempo, pasan "desapercibidos" o al menos no chocan tanto como nos chocaría a nosotros. Los aliens tienen una jerarquía de castas, y nuestra protagonista, *NieA*, pertenece a la casta más baja (los under-7); ésta pasa la mayor parte del tiempo recogiendo basura para construir extravagantes artefactos. *NieA* vive con *Mayuko Chigasaki*, una estudiante que afronta siempre los temibles a la par que importantes exámenes de acceso a la universidad. Viven en unos baños públicos (?) que fueron propiedad de su padre (que murió tiempo atrás). *Mayuko* se encarga de mil y una funciones, además de estudiar, mientras *NieA* se encarga de... básicamente nada. El anime, lejos de ser "impresionante", cuenta historias de corte costumbrista, en las que se narran las historias de *Mayuko, NieA* y otros trabajadores de los baños públicos, cada cual más raro. En ese aspecto, a muchos de vosotros quizá os haya desilusionado este resumen, pero comprended que no se puede estar salvando el mundo todos los días... El anime ha sido editado por Jonu en 3 DVDs.



EL ART BOOK

Este corto art book, apenas 80 páginas, se podría dividir en 3 secciones.

Por un lado la galería, donde podemos ver las imágenes que el ilustrador ha llevado a cabo para usar como portada en revistas, CDs y productos derivados. Además del resultado final, impresionante, destaca también la inclusión de los lápices, que nos permiten ver cómo trabaja y de qué manera organiza una ilustración para luego unir gracias al ordenador. Hay ilustraciones en las que dibuja el fondo separado de la imagen principal, escaneando ambas partes por







separado y luego juntándolas en una sola para hacer la ilustración final. Esto se puede hacer por muchas razones (lamentablemente los comentarios están en japonés y sólo puede intentar deducirlo por los dibujos). Después viene el *Howto NieA-7,* donde se explican parte de los procesos que ha seguido el autor para hacer una ilustración. Mucha gente pensará que es lo mismo de antes, pero no, aquí se presta especial atención al coloreado y, muy curioso, al "texturado". Si os fijáis en muchas de las ilustraciones del autor, os fijaréis en que hay una textura que recubre toda o casi toda la ilustración. En esta sección veremos algunos de sus "trucos" (muy caseros, todo sea dicho) para conseguir ese efecto.

Por último (y como viene siendo habitual en los art books de *Yoshitoshi Abe*), hay un manga bastante surrealista, seguido de unos diseños de personajes que sirven como colofón a un libro bastante interesante (y barato).

YOSHITOSHI ABE

Hay algo en la forma de ilustrar de *Yoshitoshi Abe* que lo diferencia de los demás. Este artista, tiene algo (igual que otros grandes ilustradores de la talla de *Yoshiyuki Sadamoto, Akemi Takada, Masamune Shirow* o *Kenji Tsuruta*...) en su estilo, en su forma de colorear, dibujar... que hace que, sin saber nada sobre ese dibujo, sepas que es obra suya.

Más art books suyos para que podamos deleitarnos con su arte son:

An omnipresence in wired (1998)
Fantástico art book sobre **Lain** en el que podemos ver muchas de las ilustraciones que hizo para esta serie y un manga corto. Tan imprescindible como caro.

Essence (2001)
Edición americana que recopila algunos de los trabajos del autor. Ocho páginas con ilustraciones a color y 64 con ilustraciones en blanco y negro.

Sketches (2002)
Un libro de bocetos, entre otras cosas y de tirada limitada. Contiene ilustraciones que aparecen en **Essence**.

Sui-Rin (2002)
Un libro de ilustraciones en blanco y negro (64 páginas). No he podido verlo, pero las críticas no lo ponen a la altura del resto de art books.

Furi Machi (1997)
Una de las primeras recopilaciones del autor. Sin nexo común entre las ilustraciones, tenemos la oportunidad de ver los inicios de *Yoshitoshi Abe*.

Destacar que, a parte de **NieA-7**, *Yoshitoshi Abe* se ha encargado de los diseños de personajes de **Serial Experiments Lain** (editada por Selecta Visión) y **Haibane Renmei.**

Scrap (Yoshitoshi Abe)
Kadokawa Comics A Extra
80 Páginas - 1400 Y

El cine japonés y sus tópicos

Continuando con mi artículo de **Dolls** del mes pasado, y a raíz de una conversación con un par de chicas japonesas muy simpáticas producida por la última cinta de *Kitano*, he pensado que no estaría de más analizar un poco el cine japonés que nos llega; pero como no soy *Garci*, ni voy a aburriros ni a destrozaros los mitos (bueno, no mucho ^_^).

Citaré algunos directores con renombre, más que nada porque son los que le pudieran sonar a cualquier no aficionado al cine japonés, manganime, etc. De hecho, no voy a hablar del anime, uno de los grandes negocios de las salas de cine japonesas, porque su situación en occidente es, desgraciadamente, muy triste. Pero antes diré que el cine que nos llega a España (tan escaso y espaciado T_T) casi no se ve en Japón. ¿Y por qué? Pues porque allí no gusta demasiado.

EL CINE SAMURÁI DE KUROSAWA AKIRA

Si en occidente no gustan demasiado las pelis antiguas, salvando honrosas excepciones, imaginaos en el país de la modernidad.
Puede que a mi abuela, como a muchos de vuestros parientes más mayores, le gusten las películas del oeste (de una época y temática "análogas"), pero os aseguro que las películas de *Kurosawa Akira* sobre **Samurái**, ya no las ven ni los abuelos japoneses. ¿Por qué? Pues quizás, y es una idea mía, por que se hicieron un poco tarde para la moda de la época, porque duran demasiado (algunas más de 3 horas, como "**Los 7 Samuráis**"),



porque sus temas recuerdan cosas que no son demasiado agradables (recordad que acababan de salir de una guerra), porque son en blanco y negro...

Pero quizás tengáis la tentación de decir: "Ese cine ya no se hace!" Recordad **Gohatto**, de reciente aparición, la misma temática, con un tratamiento muy similar (aunque en menos tiempo) y encima llena de gays (lo cual daba una idea muy equivocada de la época, e hizo que me riera mucho a leer una desacertada crítica sobre el tema en cierta revista de manganime, en la que casi daban por sentado que la patrulla *shinsen* era poco más que un grupo de "locas" y eso era normal) y de las gracias, muy personales, del señor *Kitano*. Y al menos en las de *Kurosawa* había grandes duelos a espada.

Y hay ejemplos, no tan recientes, pero con un regusto muy similar. Y que como sus predecesoras (o la propia **Gohatto** que vi en una sala casi vacía) no cosechan, precisamente, éxitos de taquilla (o ventas) en España y han quedado relegadas a los cine-clubs y similares.

Y si de nuevo tenéis la tentación de decir: "Es que las pelis de **Samurái** son muy aburridas! Yo sólo veo cosas modernas!" Os respondo con el siguiente bloque.

EL CINE DE YAKUZA DE KITANO TAKESHI

Las sangrientas películas de mafiosos japoneses que tanta fama internacional han reportado a *Kitano*, salvo excepciones, tampoco son muy apreciadas en Japón. Si bien son más vistas porque son mucho más modernas y ¡Qué coño, a quién no le gusta una buena película de tiros! Pero aun así, siguen siendo tan crípticas para occidentales como para orientales. Cierto es que el ser japonés te simplifica entender muchas cosas, pero no te da la capacidad de entender a *Kitano*. De hecho, una cosa común a





Y eso es un gran problema, porque muchas de esas películas están cargadas de tópicos que hay que saber extraer de la realidad.

Por suerte para nosotros, muy de vez en cuando y como **Dark Water**, a colación de un remake americano de una cinta del mismo director, *Tanaka Hideo*,

muchas de las películas de este director y que las descalifica ante el público japonés, es el pequeño logotipo blanco sobre fondo negro con dos hojas de palma cruzadas, símbolo del Festival Internacional de Cannes. Y es que no es la primera vez que escucho a un japonés o a un español decir eso de: "es que las películas de Cannes no hay quien las entienda". Buena culpa de ello es esa aura elitista-intelectual de "sólo para cinéfilos" del que se ha rodeado el susodicho certamen. ¿Y qué tiene que ver todo esto con *Kitano*? Pues que muchas de sus películas, no sólo han participado en Cannes, sino que además han ganado. Y a *Kitano Takeshi* que no tiene un pelo de tonto, le encanta ganar y además se ha dado cuenta del potencial que representa el público extranjero. Es decir, puede seguir haciendo las mismas películas japonesas (más raras aún si cabe) que aunque en Japón no triunfen, en occidente se forra. Por una parte es lógico que él, que se produce sus propias películas, esté deseoso de sacarles beneficios con premios y publicidad, por otra parte eso implica que hasta nuestras retículas sólo llega una visión muy parcial del cine japonés.

nos llega algo diferente. **Agua Tibia bajo el Puente Rojo** (hace algún tiempo), **Ring** o **Dark Water** (y alguna más que pronto desembarcará en nuestras carteleras) por citar algunos títulos, son muestras de cine japonés algo más "moderno" (en el sentido de la pluralidad de contenidos). Aunque como todo, es cuestión de gustos.

GHIBLI Y SU ESTUDIO

Y aunque al principio he dicho que no iba a hablar de anime, no he podido dejar de pensar que películas como **Mononoke Hime** (**La Princesa Mononoke**), **Sen to Chihiro no Kamikakushi** (**El viaje de Chihiro**) o **Tonari no Totoro**, todas del Studio Ghibli, no dejan de ser también una mala muestra del cine de animación que se ve activamente en los cines japoneses. No dejan de ser una mala muestra, porque son de un solo estudio (de **Akira** en cine lo dejo para los dinosaurios del manganime como yo. Y las pelis de **Pokemon**... me niego a considerarlas "cine"), porque es una cantidad ridícula de películas (de hecho **Totoro** no llegó a los cines) y porque, a pesar de lo que pueda parecer, su argumento y su desarrollo no son tan distintos. Y para colmo, **Sen to Chihiro** también lleva el estigma de haber sido premiada en un festival de cine europeo (aunque parece ser que *Miyazaki*, su director, aspira a un Oscar) cuna de los "entendidos" en cine. Además todos conocéis la riqueza temática del anime... ¿No os extraña que aquí siempre nos llegue el mismo tipo de película "para niños" que en realidad es para adultos y que no entiende ni *El Papa*? (no es tan raro si consideramos que las distribuye Buena Vista = Disney). Para ser justos, diré que por ser películas de animación (y no españolas (véase el **Bosque Animado**... tiene cojones la cosa -_-U) lo tienen más difícil para poblar las carteleras españolas.

Si os parece que he sido algo duro con el cine japonés... "casi de exportación", dejadme que os aclare que ha sido porque he tratado de no parecer muy parcial. Vi **Sen to Chihiro** en japonés (antes incluso de que se estrenara y gracias a una amiga japonesa) y me encantó. He visto una buena parte de películas de **Samurái** (y no sólo las del conocido *Kurosawa*) y me gustan. Disfruto con *Kitano* y su sentido extravagante del humor y sus masacres. He incluso las cuestionables películas *américo-japonesas*, recargadas de tópicos hasta la saciedad (como **Black Rain**, **Yakuza** o la oscarizada **Pearl Harbor** con su escena, totalmente increíble y fuera de lugar, de las geishas en medio de un bombardeo o **Tora!Tora!Tora!**) me gustan. Pero claro, yo no soy japonés...

¡Hasta el mes que viene!

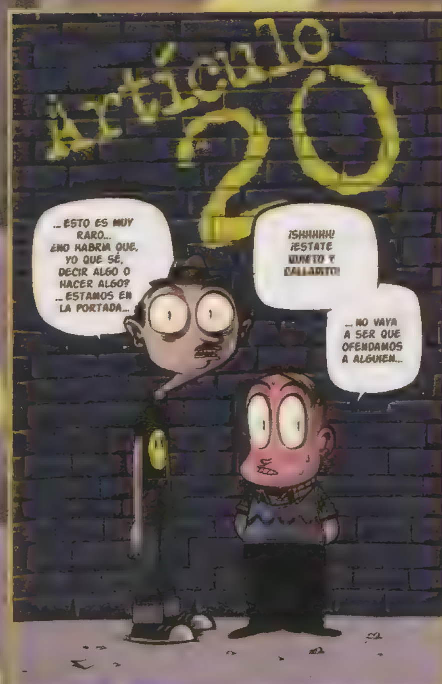
P.D.: En Japón una entrada de cine cuesta unos **14 o 15 €**... Hay que pensarse muy bien lo que vas a ver antes de entrar ^_^U

La libertad de expresión en tela de juicio

El año 2003, el mundillo del cómic, comenzó de la peor manera posible... *Antonio Martín* (AM a partir de ahora) ganó la demanda que interpuso contra *David Ramírez* (DR a partir de ahora) por injurias y calumnias hacia su persona. Hagamos un repaso, muy resumido, de todo lo ocurrido sobre este tema.

EL PRINCIPIO

(Obviamente esto es un resumen. Me dejo muchos detalles, por lo que es posible que sepáis u os hayan contado más cosas de las que aquí se comentan).
Todo comenzó en una revista de información sobre cómic (sobre todo americano) llamada Dolmen, que se edita en España. *David Ramírez*, después de haber conquistado los corazones de muchos fans del manga, decidió pastar en nuevos prados y probó fortuna en otras revistas (Dolmen, Dibus...). Dentro de esta revista tenía una sección de humor, cómo no, en la que ponía a parir al fandom (lo mismo que hacía en Neko y Kame, para qué engañarnos). En sus páginas tenía libertad para parodiar una serie, a un autor o lo que se le ocurriera. Y bueno, como Gran Hermano pegaba fuerte por aquellas fechas, *David* decidió hacer una parodia de este programa pero cambiando los protagonistas por personas importantes/famosas del fandom. Con la mala leche que a *David* le caracteriza, el autor se hizo con un grupo de personajes que daban mucho juego y que permitían esas situaciones en las que *DR* es y será un genio (y que al público tanto le gustan). De los 10 que habían, dos "brillaban" con estrella propia: *Cels "Fanhunter" Piñol y AM* (editor general de la línea de cómics de Planeta deAgostini en esos momentos).
Por aquel entonces, entre ambos no había muy buen rollo, cosa que provocó que Celso emigrara de Planeta a "lugares más cálidos". Era una guerra abierta y por lo tanto noticia de interés para el fandom (pensad que el mundillo es muy pequeño y estas cosas no son tan comunes como, por ejemplo, en la prensa del corazón). En esta situación se encuentra *DR*. Tiene 10 personajes y dos de ellos están muy picados (pero mucho). Entonces, llega el día en el que *DR* exagera una disputa entre ambos y hace un símil con **La Guerra de las Galaxias** (concretamente entre el combate a muerte que disputan *Darth Vader* y *Skywalker*). Los lectores de la revista nos reímos mucho con éste y el resto de sus chistes y nadie lo malinterpretó. Nadie quiso ver lo que no existía y captó enseguida que se trataba de una exageración (un recurso, dicho de paso, muy usado para hacer gags humorísticos). Pero no todos lo interpretaron así: *AM* lo leyó y lo consideró un ataque a su honor y todas esas cosas que se dicen ante un juzgado para venir a decir que no te ha gustado. Este es el verdadero principio. Cuando una viñeta humorística se convierte en una viñeta jurídica. Y el resto es una triste historia.



Cuando llega la demanda a las manos de *DR* y *Vicente García* (en calidad de editor de la revista Dolmen) se quedaron de una pieza. A pesar de la sorpresa, la primera reacción fue la de solucionar el problema lejos de los juzgados. *AM* accedía con varias condiciones, entre las que destacaba hacer una nota pública echándose las culpas de todo lo que *AM* les acusaba (ergo, darle la razón)... Pero *DR* no accedió, porque si desde el primer momento no había creado esa historia con esa intención, no iba a mentir a los lectores con tal de ganarse el perdón.
En estas irreconciliables posturas estaban ambos (*DR* y Dolmen pidiendo perdón por



activa y por pasiva, por carta, por teléfono...), pero *AM* quiso seguir adelante. Un detalle importante fue que, después de que la demanda prosperase, Planeta DeAgostini se sumó a ésta (que curioso, ¿no?) alegando algo así como "si insultan a *AM* significa que también insultan a Planeta", haciendo mención de unas líneas escritas por el editor de Dolmen en las que, sin insultar a nadie, dio una opinión sobre el *affair*.

LO QUE MAL EMPIEZA...

Mal acaba. Aunque al principio se le dio la razón, después de un proceso largo en el que cada uno expuso su punto de vista, el recurso de *AM* prosperó y en esta ocasión (irrevocablemente) el juez le condenó a pagar mucho dinero a mucha gente (a *AM*, a sus abogados, las costas del juicio y, obviamente, al abogado de *DR*). La noticia ha caído como un jarro de agua fría. Muchos aficionados y amigos han dado su apoyo a *DR* y muchos dibujantes se han unido para hacer un proyecto juntos (titulado **Artículo 20**, mirad más adelante) con la misión de recaudar dinero para *DR*. Y esto significa que *DR* no está solo (y lo sabe) y que cuenta con el apoyo de muchos de nosotros.

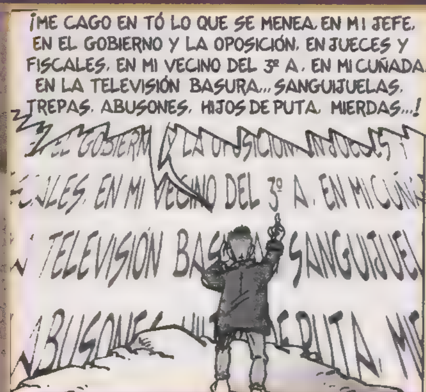
CONSECUENCIAS

Seguramente mucha gente estará a favor de *AM* y pensará que *DR* se ha pasado, que no tiene derecho a insultar a la gente y que, de alguna forma, se lo tiene merecido.
Sólo quiero que pensemos en la cantidad de gente que se ríe de los famosos (y no tan famosos) de España. Programas de televisión como **Pecado Original, Caiga Quien Caiga** (que en paz descanse), **los Guiñoles**... Revistas de humor como El Jueves (más de un cuarto de siglo riéndose de todos, hasta de ellos mismos). Y sin ir muy lejos (algo demasiado común y muy triste en nuestro pequeño mundo): los foros de opinión. En los pocos que estoy (y los menos que visito) leo cosas que realmente me dan que pensar sobre la educación de la gente. Me da que pensar que haya personas que no sepan enviarse dos mail seguidos sin faltar el respeto, insultar o despreciar abiertamente. Siento reconocerlo, pero a veces me da asco entrar en un foro, por las cosas que he podido leer y leo. Chorradas, porque al final nada es tan trascendental como para montar un sarao de esas características. Pero chorradas que ofenden y que son mil veces más graves que lo que a *DR* le obliga a pagar una cantidad astronómica.
Es por eso que os invito a leer algunos foros de manga y anime. Entre muchos mensajes interesantes (tampoco vamos a dramatizar diciendo que todos los mensajes son negativos, porque no es cierto) vemos algunos realmente tristes. Gente (la mayoría con edad para votar) se lanzan insultos y mofas escudándose, algunos, en el anonimato que ofrece el nick. Demostraciones de poca inteligencia y de que cuando se nos ofrece la posibilidad del derecho a opinar (algo que hace 40 años no se tenía) algunos no lo saben aprovechar.

Y ésta es la pregunta que me gustaría formularos. ¿Estamos llegando a un extremo en el que se está prohibiendo la libertad de expresión hasta tal punto que no se puede decir nada? ¿Estamos llegando a un extremo en el que cualquiera que tenga las ganas y el dinero para meterse en líos judiciales puede afirmar que se ha atacado a su honor y a su integridad? Estamos llegando a un punto... muy triste.

ARTÍCULO 20

Como decía unas líneas atrás, esta sentencia sentó bastante



mal dentro del mundillo comiquero (quizá a los aficionados al manga no tanto...). Contra una sentencia judicial no se puede luchar, pero está claro que eso no les impide ayudar a un dibujante, un amigo o a un colega a que en estos momentos tan duros no se sienta solo. Y la mejor forma de ayudarle, cómo no, era haciendo lo que mejor saben: dibujar. **Artículo20** es un cómic en el que colaboran una gran cantidad de dibujantes, guionistas, entintadores y entendidos de mundo del cómic con una sola misión: ayudar económicamente a *DR* en los costes que le ha supuesto el juicio al ser declarado culpable. Gracias al esfuerzo de Astiberri y Dolmen Editorial (en funciones de editores) y al Estudio Fénix (en cuestiones de coordinación y diseño), **Artículo 20** ha salido a la luz lo antes posible (desde mediados de marzo).



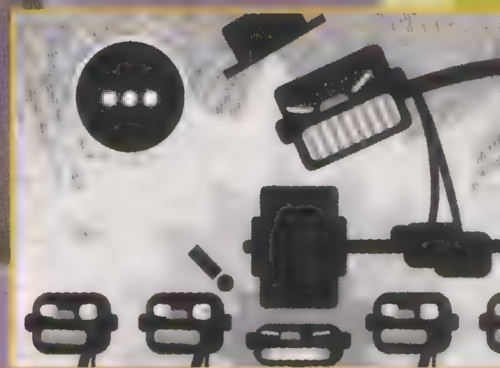
La idea era la siguiente: se tiene que hacer una historia/ilustración/texto de una página en la que se comente el tema de la libertad de expresión, pero sin mencionar en ningún caso el asunto que los ha reunido a todos, es decir, el juicio entre *AM* y *DR*. A partir de ahí, podían hacer lo que quisieran. Otro de los detalles remarcables es que nadie (o al menos los editores, maquetadores, artistas y distribuidores) ha cobrado por el trabajo, con lo que el dinero recaudado para *DR* debería ser mucho.

El resultado es heterogéneo (como no podía ser de otra forma, debido a la gran cantidad y variedad de artistas y estilos). De todas formas, el producto (prisas incluidas) es notable y, por si eso no bastara, es para una buena causa. El precio, 6 euros, un poco caro, pero me remito a lo de la buena causa. A pesar de todo, la edición es buena y el papel también.

VIEJOS CONOCIDOS

Si leéis la lista de colaboradores que ha tenido **Artículo 20**, seguramente habrán algunos nombres que os resultarán familiares. Nombres como José *Miguel Álvarez* (¿os acordáis de **Chichi Squad**?), *Joan Baranguer* (**historias cortas del Sukebe, Tanhausser**), *Sergio Bleda* (**El baile del vampiro**), *Carla Brossa* (una de las chica **Doki Doki**), *Ismael Ferrer* (autor de **Yoko**), *Guillem March* (autor de **Fan Fight Force**, entre otras muchas historias cortas), *Ken Niimura* (colaborador habitual de Shirase y artista que ha pasado por muchas editoriales como Epicentro, Amaníaco y ahora en Astiberri...), *Roger* (¿recordáis **Hiromi**?), *Sergio Sandoval* (**Tanhausser** e **historias cortas del Sukebe**) o *Santacruz* (*Juan Román Cano*, autor de **Black Hacker**). Pero ahí no queda eso, la lista es más larga y reúne a gente de la talla de *Ramón F. Bachs, Quim Bou, Luís Bustos, Sergio Córdoba, Luis Domínguez, Álvaro López, Miguel Ángel Martín, Albert Monteys, Javier Olivares, Francis Portela* o *Paco Redondo*. Es bastante destacable el hecho de que muchos de estos artistas estén trabajando actualmente para Estados Unidos o Europa, sin contar con los que se ganan el sueldo trabajando en España. Hay que suponer que tendrán unas agendas muy ajustadas y unas fechas de entrega bastante duras en ocasiones, con lo que siempre es de agradecer que se movilicen para causas de este tipo.

Sólo me queda recomendaros el tebeo una vez más. Aquellos que no sepan dibujar (o no hayan podido hacerlo para este cómic) y quieran ayudar a un dibujante en apuros, tienen la oportunidad con **Artículo 20**. Y los que quieran disfrutar, ver y leer un buen cómic sobre un tema de candente actualidad, también deberían echarle el guante.



AYUMI HAMASAKI

Bueno, pues aquí estamos otro mes más para hablaros de otra gran cantante de Jpop, Ayumi Hamasaki, una auténtica bomba que ha arrasado en Japón desde sus inicios.



Ayu (como la llaman sus fans) nació el 2 de octubre de 1978, en la prefectura de Fukuoka (Japón). A pesar de su aspecto infantil, Ayumi en realidad nunca fue una "niña", su situación familiar le impidió vivir una niñez como se merecía; la criaron siempre su abuela y su madre, era un bebé cuando su padre se fue ("No sé nada de él, ni siquiera si está vivo o muerto", dice ella cuando le preguntan sobre él). Creció así, en un ambiente familiar no muy típico; con sólo 7 años empezó a trabajar como modelo, y cuando ya fue una adolescente empezó a hacer sus pinillos como actriz en varios dramas televisivos, todo con el fin de ayudar a su familia económicamente. A los 14 años se trasladó a Tokio buscando un trabajo de actriz o modelo, allí encontró trabajo como modelo en revistas posando en traje de baño, y como actriz, en películas de serie B y unas cuantas teleseries japonesas. Al final acabó cansada de actuar y no tenía mucho futuro como modelo. Acabó siendo echada de su agencia de modelos y dejando los estudios en 10º grado. Ayu se pasaba el día de compras en boutiques de Shibuya y las noches bailando en el club nocturno Velfarre en Roppongi. Entonces fue cuando un amigo suyo que trabajaba en el club (el cual era propiedad de Avex) la invitó una noche a un karaoke que le cambiaría la vida. El amigo que la invitó era Max Matsuura; éste consiguió introducir a Hamasaki en Avex (entrando él como su productor). Durante ese año, después de mucho persistir Matsuura, Ayu aceptó dar unas clases de canto... pero le resultaban aburridas y tediosas. No asistía a muchas clases y acabó confesándoselo a Matsuura, el cual la mandó a Nueva York a tomar un curso intensivo de canto.
A su vuelta a Japón, Matsuura le propuso otro reto: componer una canción; a Ayu le dio algo de miedo en un principio, pero ella no se dio por vencida... la verdad es que nunca se rinde (y ahora mismo





compone gran parte de sus temas) :p

Y LLEGÓ EL ÉXITO...

Debutó en 1995 con el single "nothing from nothing", pero no fue hasta 1998, con su segundo single "Poker Face", cuando lograría llegar al puesto 22 del Oricon (ese hecho desencadenó el éxito).
Su tercer single se situó también alrededor del puesto 20 del Oricon y siguió subiendo puestos con sus singles, hasta que en abril de 1999, su single "Love~destiny~" alcanzó el número uno... Desde entonces cada uno de sus singles ha llegado hasta lo más alto de las listas de éxitos japonesas.
Su compañía (Avex Trax) llena las tiendas de todo tipo de productos de Ayu, ya sean remixes, álbums, singles, DVDs, VHS, merchandising, ropa... ino tiene fin! iY es que es una revolución social! Y no es para menos, fue reconocida por Mtv ASIA en los MUSIC AWARDS 2002 como "la artista más influyente en todo Asia.

Además, Ayu se ha convertido en el punto de referencia de muchísimas jóvenes japonesas que la imitan en su forma de vestir, en los karaokes sus temas son los más cantados por las chicas, en las discotecas arrasan las versiones Eurobeat de sus canciones, es habitual tener alguna melodía de Ayu en el móvil...

Como veis, esta chica está llegando muy lejos, aparte de cantar, también hace de modelo publicitaria para las compañías Morinaga, Panasonic, Visee y Tu-Ka iy (iesta última creó un móvil con su nombre y estilo!) e incluso tiene su propio programa de televisión (se emite los sábados y se llama "Ayu ready?") en el canal Fuji-TV, al cual acuden invitados del mundo de la música, el cine, etc. Ayu también fue la elegida por Disney Japón para interpretar el tema de **Blancanieves** "Someday my prince will come" para la edición DVD de esta película.

En cuanto al terreno sentimental... lo sentimos, pero Ayu está comprometida (a ella le da mucha vergüenza hablar de estos temas). Por ahora, su vida sentimental está al lado de Nagase (cantante del grupo Tokio), con quien dice haber encontrado la estabilidad que tanto había deseado. ¿Habrá boda? De momento no... pero nunca se sabe.

PROFILE

Nombre: Ayumi Hamasaki
F.Nacimiento: 2 de Octubre de 1979, Furuoka (Japón)
Tipo Sanguíneo: A
Altura: 1'56 m
Peso: 40 kg
Medidas: 80-53-82
Horóscopo: Libra
Estado civil: Soltera
Influencias Musicales: De pequeña musica rock como Led Zeppelin y Deep Purple, ahora música soul como Babyface y En Vogue
Actores Favoritos: Nicolas Cage, Rie Miyazawa
Películas Favoritas: The Bodyguard, Betty Blue, Leaving Las Vegas
Productor: Masato ("Max") Matsuura





kan · minami · shirase · animedia · dokan · minami · shirase · animedia · dokan · minami · shirase · anim

Todo depende del punto de vista



kan · minami · shirase · animedia · dokan · minami · shirase · animedia · dokan · minami · shirase · anim

SUSCRIPCIÓN

SUSCRÍBETE TODO UN AÑO A ANIMEDIA POR SÓLO 28,70 € + 4 € DE GASTOS DE ENVÍO

NO TE QUEDES SIN TU ANIMEDIA

ANIMEDIA 1 ☐ ANIMEDIA 2 ☐ ANIMEDIA 3 ☐ ANIMEDIA 4 ☐



ANIMEDIA 5 ☐ ☐ ☐ ☐



MARCA EN EL RECUADRO LOS Nos QUE TE INTERESEN.
TODAS LAS REVISTAS INCLUYEN SU CD ORIGINAL

DATOS PERSONALES (Se ruega utilizar mayúsculas o letra clara)

Nombre:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población:
Provincia: País: ESPAÑA
Edad: E-mail:

MODALIDAD DE PAGO

Cheque adjunto a favor de ARES Informática S.L.
Contra Reembolso
Recibo Bancario
FIRMA

DNI:
DATOS BANCARIOS:
Entidad Oficina D.C. Nº de cuenta

Deseo suscribirme a Animedia a partir del número ☐ y recibir los siguientes 12 números en casa

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo por correo a:

ARES Informática S.L.
Pasaje Mercuri S/N
08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)

O bien envíalo por fax al número:
902 19 72 63

También puedes hacerlo por teléfono en el:
902 19 72 64

ANIMEDIA

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior.
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado).
Unidad de CD-ROM.
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

CÓMO EJECUTAR ANIMEDIA

El programa de Animedia aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\ANIMEDIA.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

CÓMO USAR ANIMEDIA

El CD-ROM de Animedia está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Animedia son las siguientes:

Música

Canciones y melodías de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Vídeo

Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos vídeos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios.

Imágenes

La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.
Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes. Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Varios

En esta sección incluiremos, entre otros, aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Animedia.
Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y canciones de otras secciones de Animedia. Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo. Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Animedia hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

Formato MP3:
El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con una gran calidad. Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp, incluidos en el correspondiente apartado del CD.

Archivos de vídeo:
Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5, QuickTime y DIVX (incluidos en el CD). Para los de música se recomienda instalar el programa WinAmp incluido en el CD.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a: Marc@aresinf.com

NOTA IMPORTANTE
Por favor, antes de devolver algún CD supuestamente estropeado, leed atentamente estas instrucciones y, llegado el caso, comprobad que en otro ordenador tampoco funciona.

TODO LO QUE TE GUSTA EN TU MOVIL





¡¡¡AHORA A TRAVÉS DE SMS!!!

TONOS ÉXITOS

Envía un sms al 5410 con la clave PHONE9 (espacio) código del tono

Ej: phone9 1538

1746	Not gonna get us/TATU
1655	Morenita/UPA Dance
1747	No me llames iluso/La Cabra Mecánica
1568	Die another day/Madonna
1674	Skater boy/Avril Lavigne
1106	Get the party started/Pink
1733	Hombres/Fangoria
1376	James Bond BSO/Moby
1727	Beautiful/Christina Aguilera
1732	Angila/DJ Marta
1749	Sambame/UPA Dance
1358	Chihuahua/Dj Bobo
1347	Points of autority/Linkin Park
1238	Qué pasa/Orishas
1538	ShinChan BSO
1545	Rasca y pica/Simpsons BSO
1714	El Señor de los Anillos/The Uruk Hail
1441	Rage against the machine/Matrix
1402	Shrek BSO/Smash Mouth
1075	Misión Imposible BSO/Limp Bizkit
1395	Mouline rouge/Christina Aguilera
1735	Terminator BSO/Terminator
1401	Rocky BSO/Bill Conty
1381	Indiana Jones BSO/John Williams
1380	Harry Potter BSO/John Williams
1382	El Padrino/Ennio Morricone
1377	Los Angeles de Charlie BSO
1296	Hero(Spiderman BSO)/Shad and Josey
1221	Human Monkeys(Guerreros BSO)/Najwajean
833	La Pantera Rosa/Mancini
799	El día de la bestia/Def Con Dos
798	Sex,drugs and rockandroll/Airbag
716	A lo loco/Milagro de P.Tinto
714	Torrente/Apatrullando la ciudad
1378	Friends BSO/The Rembrandts
1431	Tell it to my heart/Kelly Lorenna
1645	Mad house/Into the groove
1445	The Turtles/Happy together
271	Friends're friends/anuncio Estrella Damm
806	Qando, qando, qando/anuncio Heineken
836	Wassup/Da Muttz(anuncio Budweisser)
812	Supersexy Girl/Fundación Tony Manero
1662	Las Muñecas de Famosa/Anuncio TV
829	No nos moverán/Verano azul

LOGOS MANGA

Envía un sms al 5099 con la clave LOGO2 (espacio) código del logo (espacio) marca de tu móvil.

Ej: logo2 16222 Motorola

16219	16218	16215
16225	16222	16188
16223	16224	16169
16212	16211	16109
16200	16226	16214
06013	06419	06205
16167	16131	16103
06395	16172	16183
16165	16127	06006
16152	16134	06157
16164	16148	06372
16163	16129	06431
16138	06468	16206
16150	16158	16198
16143	16156	16204
16149	06469	06471
16115	16125	16126
16101	16112	16143
16105	16207	16149
06069	16175	16195
16108	16162	16210
16124	16159	16155
16115	16180	16196
16193	16208	16132
16161	50144	06204

TONOS MANGA

Envía un sms al 5099 con la clave TONO2 (espacio) código del tono (espacio) marca del móvil.

Ej: tono2 71000 Nokia

71000	Doraemon/Tema principal Doraemon
71001	Akazukin Chacha/Kiki Iro Omoi
71002	Candy Candy/Candy Candy Song
71003	Carcaptor Sakura/Catch You Catch Me
71007	Chrono Trigger/Millenial Fair
71008	Digi Charat/Party Night
71010	Dragon Ball Z 2/Battle 2 Theme
71011	Dragon Ball Z/Head Cha La
71012	Evangelion/Komm Susser Todd
71016	Final Fantasy VII/Fiddle de Chocobo
71018	Final Fantasy VI/Kefka Theme
71019	Final Fantasy/Electric de Chocobo
71020	Flame of Rekka/Nanka Shiawase
71021	Fushigi Yuugi/Itooshi Hito No Tame Ni
71023	Gundam Wing/Just Communication
71027	Inuyasha/Change the world
71028	Kareshi Kanojo/Tenshi No Yubiriki
71029	Kimagure Orange Road/Orange Mistery
71030	Lain/Duvet Lain Theme
71031	Love Hina/Sakura Saku
71036	Mazinger Z
71037	Pokemon
71040	Ranma 1.2/Ryoga Theme
71043	Rurouni Kenshin/Sobakasu
71044	Sailor Moon/Alan Flute
71061	Final fantasy X/Suteki da ne
71049	Tenchi Muyo/I´m a Pioneer
71047	Sakura Taisen/Geki! Teikoku Kagekidan
71057	Winnie Lau/First Lover
71033	Macross/Ai Oboeteimasu Ka
71051	X Japan/Endless Rain

MENSAJES ANIMADOS

€0,90+IVA/sms. Válido para Nokia: 3210, 3310, 7110, 7110e, 8210, 8210e, 8810, 8850, 3330, 5210, 5510, 7650, 8310, 3410.

Envía un sms al **5410** con la clave **ANIMA8** (espacio) y la categoría elegida.

¡Recibirás divertidos sms animados para enviar a tus amigos!

Las categorías son: **AMOR** ó **VARIOS**



ej: ANIMA8 AMOR — ej: ANIMA8 VARIOS

CHAT MANGA

* Aficionados al Manga
* Animacion Japonesa
* Amantes del Comic

...UN NUEVO ESPACIO PARA VOSOTROS!!!

Envía **manga** al **5077** y sigue las instrucciones:

1. DATE DE ALTA: envía la palabra clave manga (espacio) y tu nombre clave o nick. ej: manga chihiro

YA ESTAS DENTRO DEL CHAT!!! ESPERA TUS MENSAJES

2. CONSULTA QUIÉN ESTA EN LA SALA: manga (espacio) lista
3. CAMBIA TU NICK: manga (espacio) nombre (espacio) nuevo nick

(si quieres darte de baja envía: manga (espacio) stop)

Precio del mensaje € 0,90 + IVA

TONOS al 5410 válidos para Nokia. **TONOS y LOGOS al 5099** válidos para Nokia, Motorola, Alcatel, Ericsson, Samsung y Trium compatibles. **CHAT (al 5077)**: Válido para todos los móviles y compañías.

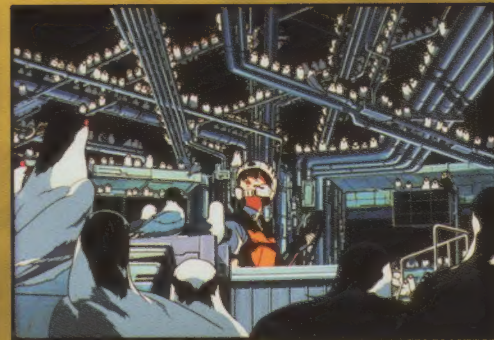
DEL DIRECTOR DE GHOST IN THE SHELL, MAMORU OSHII, LLEGA...



PATLABOR

LA PELÍCULA





Los patlabor son gigantescos robots-policías pilotados por seres humanos que se encargan de velar por la paz y la seguridad. En un principio fueron fabricados por la poderosa empresa Shinohara para su uso en la construcción pesada, pero cuando empezaron a ser utilizados para actos de sabotaje y terrorismo se creó un cuerpo especial dedicado a la prevención de estos crímenes. Tras unos años de perfecto funcionamiento en todas las unidades, las noticias de labors descontrolados y con problemas de manejo empiezan a alertar a las autoridades de Tokyo. La segunda sección de los patlabor es la encargada de investigar estos sucesos, pero sus pesquisas les llevarán a descubrir un complot de proporciones que nunca imaginaron

EXTRAS

-Nuevo Master Digital
-Español Dolby Digital 2.0
-Japonés Dolby Digital 2.0
-Inglés Dolby Digital 2.0
-Subtítulos en Español
-Anamorfico 16:9 Widescreen (1.85:1)
-Menú interactivo
-Acceso directo a escenas
-Ficha técnica y artística
-Notas de producción
-Trailer promocional "Patlabor 2"
-Galería de imágenes
-Duración: 90 minutos



A LA VENTA EL 30 DE ABRIL



